昭和63年10月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第10号(通巻19号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

特製ディスク・
ステッカーつき

●NEW
ぎゅわんぶらぁ自己中心派
ソープランドストーリー
ラスト・ハルマゲドン
アウトラン
不思議の壁
ガリバー
エグザイル
クインプル
アルギースの翼

●ATTACK
〈超最新情報〉
サイオブレード
スナッチャー
めぞん一刻・完結篇
琥珀色の遺言
〈全16ページ特大折り込みマップ〉
王家の谷エルギーザの封印
ザ・リターン・オブ・イシター

●LIST
ゲーム
プログラム12本

●㊙情報満載
〈激ペナ大会・全国版
ついに開催される!〉
ゲーム十字軍

1988
OCTOBER
390YEN
10

SONY

▼これが、XDmk2専用「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、

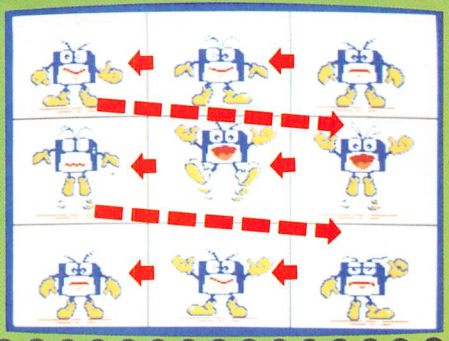
BASIC プログラミング ツール

ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!



▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!

②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!

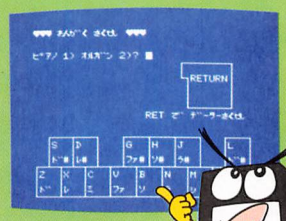
自分でプログラムしたカンゲキ画面。プリントアウトして残したり、友だちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

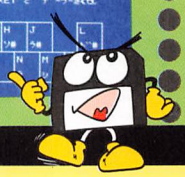
鮮明さで差をつけるなら、HBP-F1プリンタだ!

③基本楽器・音階プログラム

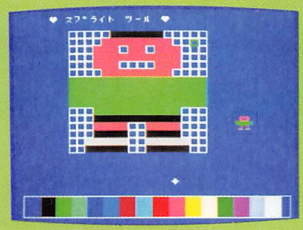
ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!





④スプライトパターン作成プログラム



カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

↑たとえば、ここに登場するツール君も、こう描ける。

⑤カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

連射機能付ジョイパッド↓
JS-303T 2,000円

⑥シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。④でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると色が変わる! タマを撃つルーチンと、当たり判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!

ゲームで遊ぶか。ゲームをつくるか。ますます身近な、

ご新機0.

ゲームは、遊ぶ時代からつくる時代へ。ソニーのヒットビット。

ゲーマーの君も　今日からプログラマー！

グラフィックエディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームのタイトル、背景、コリにコッて、自慢しよう。

紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5～8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。

モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写！

←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。
キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

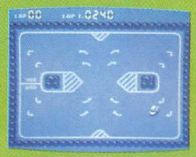
①SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ！
(右はプログラム・リストの一部)

スピード感あふれる！

②スクーター

右画面のコース上を8の字型にスクーターを走らせ、スピードと運転技術を競うゲーム。スクーターは左右のカーソルで選べる。スクーターの性能によって操作が難しくなるので注意。グラフィックエディターなどを使って画面の絵を自分で作って楽しんでみようぜ。

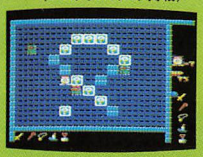


③キャリーフルーツ

「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい、画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全面クリアできるか。

④奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

⑤ZIG

(プログラム・リスト掲載)

テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

F1XDmk2に
もれなくついてくる！
HB-F1XDmk2専用ツールディスク
「特製プログラミング
おたすけディスク」

好評

MSX2 HiTBiT

ディスク内蔵で
49,800円のオドロ機だ。

F1XDmk2

9/21 新発売

●2DD大容量、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能●集中インジケーター●10キー付き、JIS配列キーボード
BASIC解説書つき　HB-F1XDmk2 標準価格49,800円

It's a Sony

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AUG
BIT²

ミンセサウルス

新発売

君も今日から作曲家

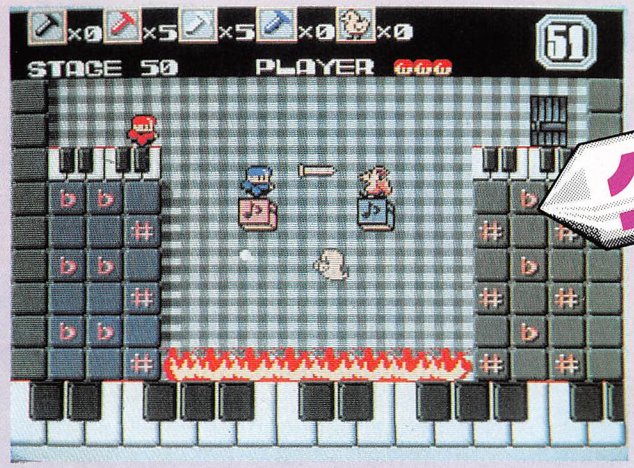
MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX S-RAM対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽譜入力による自動演奏も簡単
- 楽譜プロセッサとして単独使用も可能
- マウス対応ラクラク入力



武器はクイ!?

クインプル

近日発売

DISK版同時発売 3.5″ 2DD

♪MSX-MUSIC対応

MSX2 1メガROM・VRAM128K

定価¥5,800

年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

═逐電屋 藤兵衛═

MSX2 3.5″ 2DD

好評発売中! ファミクル・パロディック

MSX2 1メガROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!

入選者に新作ソフトプレゼント

〆切り 9月末日

ファミクルパロディックのマシンと主人公達のイラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。なお、入選者は12月号当社広告誌上にて発表いたします。

送り先：BIT²販売㈱「ファミパロイラスト係」

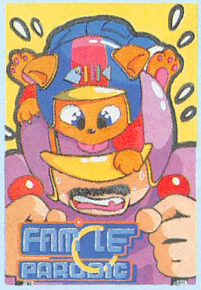
（住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください）

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

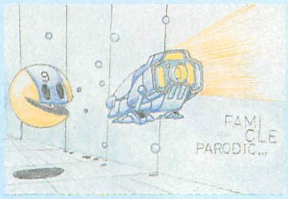
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

ファミパロイラスト大会 今月の入賞



東京都国分寺市 寺尾幸純様

愛媛県伊予郡 菅 陽 様



山形県鶴岡市 FPC様

制作／発売元 株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社（ビッツー）
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

㈱BIT²正社員募集

●サウンドエフェクト（ミュージック含む）●キャラクターデザイン ●プログラマー等

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

MSX・FAN 10月号 1988 OCTOBER CONTENTS

☎03-431-1627
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN SCOOP ★4大AVGの開発状況に迫る! 最新情報!

アニメ処理された画面とドラマチックなストーリーが魅力!

サイオブレード ……6

コナミ初のディスクゲームは退廃した未来が舞台

スナッチャー ……9

シリーズ最終回はほのぼのといいかんじのお話

めぞん一刻 完結篇 さよなら、そして… ……11

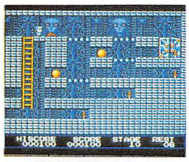
複雑な人間関係がからむレトロムードたっぷりのゲーム

琥珀色の遺言 西洋骨牌(かるた)連続殺人事件 …11

FAN ATTACK ★2大ゲームのデータチェック!

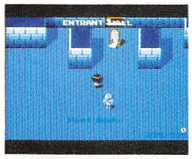
全16ページ特別折り込みマップ

パラパラページで全ステージの解き方に迫る!



王家の谷 エルギーザの封印 ……12

先月に引き続いて後半64ルームの全データ徹底分析



ザ・リターン・オブ・イシター〈後編〉 ……27

コンテスト・ノミネート作品発表第1回

ファンダム ……43

●1画面7本＋ほか4本＋スペシャル1本

はじめてのファンダム ……53

MSXの音楽とサウンド ……74

ファンダムハウス ……76

激ペナ大会本番です。6ページも占領しました

ゲーム十字軍 ……98

●ほっとMILKTURBO、イースⅡ、ファミリーボクシング、ヤシャ…ほか

特製ディスク・ステッカーつき♡

FAN NEWS ★強力新作9本を楽しく紹介

P.30 P.32 P.34 P.40

モンスターが主人公のディスク4枚組みRPG **ラスト・ハルマゲドン** ……30

マンガを忠実に移植したギャグ入り麻雀ゲーム **ぎゅわんぶらぁ自己中心派** ……32

軽くBGMを流しながらシティドライブ **アウトラン** ……34

古代文字を解読しながら冒険するRPG **アルギースの翼** ……36

童話のストーリーをもとにしたAVG **ガリバーポセイドン神殿の謎** ……37

クイを投げて、乗って解くアクションパズル **クインプル** ……38

イスラムを舞台にした新アクションRPG **エグザイル破戒の偶像** ……39

ナンパしてみつがせてソープランドを経営しよう **ソープランドストーリー** …40

ちょっとヘンでエッチな3Dブロックくずし **不思議の壁** ……41

ルンルン気分でキャピキャピッと情報通

情報おもちゃ箱FFB ファンファンボックス ……106

●ついに出た「MSX2＋」の新機能……ほか

FAN STRATEGY

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン ……77

●じょうずな英雄の作り方／女心と秋の空……ほか

THE LINKS INFORMATION PAGE …110

●みんなの街『A1クラブ』のすべて//

FAN RADAR

FMパック＋シンセサウルス ……112

●MSX-MUSICのFM音源に迫る

ON SALE ●今月は7月15日から8月14日まで ……114

COMING SOON ……115

●グレイテストドライバー／ゼビウス～ファードラウト伝説／暗黒神話／テラクレスタ／ザ・ゴルフ／秘録首斬り館～逐電屋藤兵衛／孔雀王／ディスクステーション創刊号

MSX新作発売予定表 ……119

●今月は8月29日現在の情報

FAN CLIP ●FMパック 松下電器産業・平賀和明氏 …120

読者プレゼント ●掲載ソフト60本プレゼント ……82

FAN SCOOP

うわさの4大AVGの開発状況とストーリーをキャッチ！

アドベンチャーゲーム

AVG BEST 4 最新情報!!

心に何かを残すAVGのシナリオは、小説にしてもいいほど奥が深い。そんなゲームが年末までに4本も発売される。今回はそれらの開発秘話、開発状況とストーリーに迫ってみた。

1.サイオブレード……6
2.スナッチャー……9
3.めぞん一刻 完結篇……11
さよなら、そして…
4.琥珀色の遺言……11
西洋骨牌連続殺人事件

1 T&Eソフトが

静止したままの画面がほとんどないことや主人公が2人いる設定など、話題がいっぱいの『サイオブレード』。西暦2113年から始まるデモ画面の背後には、長くてつい引きこまれてしまうバックストーリーがあった。

T&Eソフト
☎052-773-7770
12月上旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

ひさしぶりに作ったAVGの開発のお話

開発部の中島健二さんに聞く

しばらくAVGを発売していなかったT&Eソフトへ行き、『サイオブレード』開発スタッフ代表の中島さんに、開発の動機や苦労話などを語ってもらった。

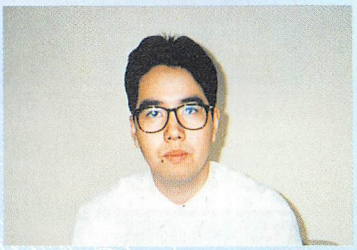
「AVGを発売したのはもう4年ぐらいまえ。今回の開発のきっかけは、年の始めに『今年は全部のジャンルのゲームを開発、発売しよう』と決めたことがだいいち。それと長年AVGがこうなったら最高なのに……みたいに暖めていた思いがあって、実行に移す機会でもあったというわけです」

プログラマが3人と、デザイナーが2人、そして監督役の中島さんの6人で開発しているそうだ。分担で開発するわけだ。

「あらすじをボクが考えて、矛盾点や意見をみんなが出し合い、あらためてゲームのシナリオを作ります。まだ開発中なのでその作業は続いています」

シナリオは今年の始めから、画面は4月から半年ほど、音楽は3か月ぐらいの期間で作ったという。

「じつは3月に完成したシナリオがあったんですが、宗教がからんで話がむずかしすぎるためボツになったんです。新しく作った『サイオブレード』も容量に収まらないため、画面の原画も500枚ほどあった中から採用されたのは300枚ぐらい。音楽は2、3曲がボツになりました」



とてもわかりやすくゲームの説明をしてくれた。紳士的なものごしで語る中島さん

クラシックをアレンジしたBGMが12曲入る予定。また、地上と宇宙船の中で進行するのは、画面と話の展開に変化をつけたかったからだそうだ。ところで、『サイオブレード』のテーマってなんだろうか。

「文明が発達して兵器などが出てくると、必ず何かをたくらむ黒幕も出てくる。で、事件に巻きこまれる人達がいちばん悲劇になるんじゃないかと」

ちょっとイミシンな言葉でした。次のページからストーリーのプロローグ部分を紹介しよう。

©T&Eソフト

放つAVGは、こまかいアニメ処理！

PSY-O-BLADE

サイオブレード

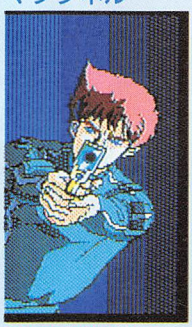
核戦争終了後の世界に未来を求めて……

人類の夢をのせて太陽系外へ

最も恐れられていた核戦争が起きた。人類史上始まっていらいの大惨事に、あらゆる建物が破壊され、すべての生き物が死に絶えたように見えたが、わずかに南半球に住む人々は生き残った。残された人々の課題は、高度な文明を保ちつつ、なんとか生きのびて子孫を絶やさないようにすることだった。何年かの歳月が流れ、統一政府ができた。政府は、核によって汚染されてなかなか復興のめどが立たない地球よりも、もっと安全な星、木星に移り住む方針を打ち出した。木星に建てた居住コロニーは、想像したより住みやすく快適なものだった。やがて木星の居住コロニーも人員オーバーになることを予測した政府は、太陽系外まで範囲を広げ、人類が適応できるような惑星を探すため、宇宙産業に莫大な金を投資していった。

西暦2031年、まずは恒星無人探査艇セプテミウス1が、地球から約6光年離れたへびつかい座のバーナード星系へ、木星のエウロパ基地から発進した。これはランバージャック計画といい、深刻な人工増加問題を解決する糸口を見つけるための、調査だった。光速の13パーセントまで加速したセプテミウス1は、約46年かかってバーナード星系に接近し、画像をおさめることに成功した。この映像資料はマイクロウェーブに乗って、56兆キロの暗黒空間を飛び、2083年初頭に政府のもとへ届いた。予想どおり、この恒星は数個の惑星を持っていた。なかでも第3惑星には、太陽系でも地球にしか存在しない緑の大地と母なる海があった。人々は歓喜した。ランバージャック計画は成功したのだ。

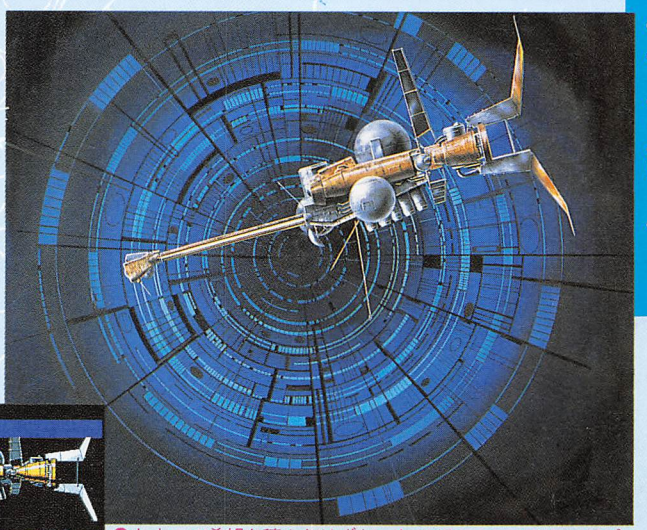
キース＝マクダネル



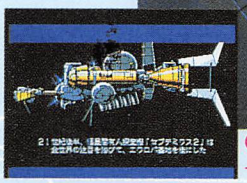
宇宙省特別航宙士。宇宙船で活躍する

ヒューイ＝マークフィールド

連邦情報局工作員。地上での主人公



セプテミウス2



あすへの希望を積んだはずだったのに……。メインコンピュータのラクーンが、まるで病原菌に侵されたように壊れていく

セプテミウス2を発進させたのだが

ランバージャック計画の成功に気をよくしたは政府は、今度は有人探査艇を第3惑星へ飛ばす計画を立てた。本格的な調査に乗り出したのだ。乗船員として、優秀な科学者のジーン＝ドナン、アーサー＝ドナン夫妻が政府によって選ばれた。有人探査艇セプテミウス2は、平均加速度1.8Gで光速の65パーセントのスピードで進むため、セプテミウス1よりずっと速く、約28年で往復できるのだ。メインコンピュータのラクーンは学習能力のあるニューロコンピュータで、どんな危機にも的確な判断を下せるものだった。900日分の夫妻の居住ユニットを乗せて、調査が終わりしだいセプテミウス1を追い越して帰還する予定だった。西暦2083年、木星・エウロパ基地をあとにした。西暦2101年、ついに第3惑星に着陸成功！　そこから夫妻の送ってくる画像は鮮明で、とても6年前に送ったものとは思えなかった。調査を終えた夫妻はコールドスリープカプセルに入り、帰還途中の眠りについた。そして減速期に入って247日め、冥王星から200億キロの地点でラクーンに異変が起きた。突然航路をはずれて政府にショッキングなメッセージを送ってきたのだ。「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……」そしてあとには、言葉にならない文字や数字のられつが続いた。

事件に巻き込まれ犠牲になる人々

ラクーンの故障と博士の誘拐事件

ラクーンのメッセージは地球政府へ届き、解読のためにワシントンD.Cの情報局に送られた。だが、ラクーンの設計者でただひとり解読できると思われていたブルーノ＝シュルツ博士は、奇しくも行方不明になっていたのだ。西暦2113年の5月6日、セプテミウス2の救助のために、キース＝マクダネルを含む救助隊員8人を乗せた高速救助艇キャサワリーが派遣された。5月11日、情報局長官と工作員のヒューイ＝マークフィールドは、博士がキューバ沖のサウスハチェット島の北部に捕らえられていることを知った。この島には、軍部寄りの東側の本拠地があるのだ。博士誘拐事件は東側の陰謀だと判断した長官は、ヒューイに博士救出を命ずる。

いっぽうキャサワリーはセプテミウス2への距離を縮めて、船内へ侵入することに成功していた。

ラクーンの故障にはあまりにも謎が多い。「最深心理層に未確認回路侵入……」とはどんな意味なのか。プログラムに組み込まれていない未確認回路とは何を指しているのか。なぜ勝手に軌道をはずしてみすみすドナン夫妻を危機におとしいれるような行動を取ったのか。そして、メチャメチャなメッセージには、本当はどんな意味が隠されているのだろうか。

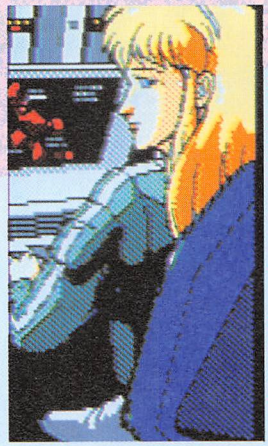
キャサワリーでの救出

くわしい内情を知らずにセプテミウス2救出へ。近代的な救助艇だが、どこまでたちうちできるか

地上での捜査

意外な場所で博士を発見。無傷のまま助けなければ

ソフィア＝ノイマン



ニューロコンピュータの技師で、キースの彼女。ラクーン故障の原因をつきとめられればいいのに

フェミニン＝ミシェル

情報分析学者。光ディスクなどの分析が仕事。職業上いろいろと知りすぎてしまい、大変なことに

ロバート＝グレン

キャサワリーのリーダーで主席航宙士。指示してくれる

マイケル＝フォード

宇宙機械工学技師。機関室の亀裂を修理しようとして…

ボブ＝ハスラム

ナビゲーター。黒人3人は、頭もいいし気もいいやつら

さまざまな人間の欲望がからむ

キャサワリーの乗船員たちは、セプテミウス2の機関室の後部に亀裂を発見し、中に侵入する。そしてようすがおかしいことに気づく。ラクーンの回路が、ごく簡単な通信もできないほどマヒしていること、8階構造の船内の4階から下に行けないこと……。もともとのセプテミウス2の目的は、第3惑星の調査と、900日間の滞在のあとに戻ってくるというものだった。それは人類を助けるための計画だったのだ。しかし、太陽系外に出ることに目をつけた政府が、ある人物だけに、ひじょうに危険な目的を達成するように命令していたのだ。つまり出発前からセプテミウス2の運命は決まっていたのだ。軍部も莫大な資本が動く宇宙産業に手を貸したがり、科学者は名を売るためや自分の研究の成果を知りたいがために、簡単に人命を犠牲にしようとしている。大切なものを核戦争で失ったことも忘れ、またしても罪のない人達を巻き込もうとするのか……。

これが話題の「アニメ処理」画面だ！

『サイオブレード』の特長のひとつに、アニメ処理の画面が100シーン以上というのがある。T&Eソフトで実際に見てみたら、やっぱりよかった。人や車や宇宙船の動きがきれいに見えるし、振り返ったり手袋をはめたり機械を操作するシーンなんか、特に効果満点だった。アニメ処理の画面は、アニメを作るのとほぼ同じ要領で開発している。下の写真はブラスターをかまえて撃つまでの一連の動きで、左から右にちょっとずつ絵がらが変わっていくのでわかる。こんなかんじにひとコマずつ書いた原画の上からペンみたいなものでなぞって、画面に取り込む。この作業を繰り返して1シーンの動きができる。とても根気がいるのだ。

デモ画面で、主人公のキースがブラスターを撃つシーン。初めて見ると、また見たくてリセットしちゃう。デモ画面の人物紹介はみんなアニメ処理されている

2 コナミ初のディスクソフトは退廃した近未来が舞台

SNATCHER スナッチャー

コナミ
☎03-264-5678
11月下旬発売予定

媒体	2DD（専用サウンドカートリッジつき）
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

冬になると現れる謎のバイオロイド、スナッチャー。そしてそれを追うジャンカー達……。ゲームの舞台は54年後の神戸。では、そのネオ・コウベ・シティはどんな都市なのだろうか？

初めてのディスクソフトを開発してみてのお話

宣伝担当・浅田茂さんに聞く

ディスクソフトを開発するのは初めてというコナミ。宣伝担当の浅田さんにインタビュー。

いつも元気な浅田さん。開発者に代わって答えてもらった

「初のディスクソフトをAVGにしたのは、壮大なストーリーのものを出したかったので。開発は去年からスタート」

開発スタッフは全部で20人だそうだ。ところで、スナッチャーのことをサイバーパンク・アドベンチャーと呼ぶのは？

「現実に起きてもおかしくないシナリオだからです。単にSFと呼ぶと、すべてが架空のものという感じになっちゃうでしょ」

専用サウンドカートリッジつき

スナッチャーはディスクソフトだけれど、ディスクといっしょに「専用サウンドカートリッジ」というものもついてくる。

このカートリッジをスロットに差し、ディスクをドライブに入れて、ゲームをプレイすることになるわけだけれど、いったいこのカートリッジはどんなものなんだろう。

「スナッチャー専用に開発したSCC（サウンドクリエイティブチップ）と64KバイトDRAMを1つのカートリッジにまとめたものなんです」

SRAMじゃあない。DRAMとはダイナミックRAMの略で、MSX本体に入っているRAMと同じ種類のものなのだ。

「ディスクソフトは、ディスクを読む回数が多いと、BGMのテンポが遅れたり、表示に時間がかかったりしがちなんですが、スナッチャーではこのDRAMを利用して、ディスクを読む回数を最低限におさえています。だから、ゲームの展開はスムーズだし、BGMのノリもくずれないんです」

つまり、気分よくプレイするための快適カートリッジというわけだ。

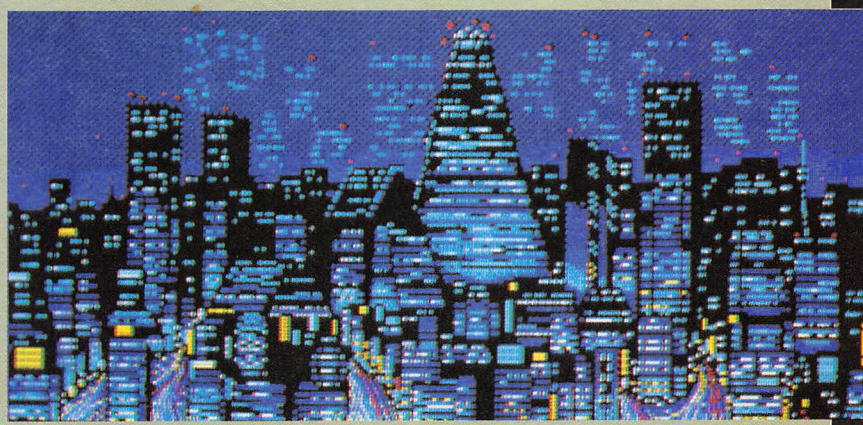
©コナミ

細菌兵器により、人類は死滅するかに見えた

モスクワの事故は世界情勢を変えた

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で、開発中の細菌兵器が大気中に漏れるという大惨事が起きた。この考えられないような事故で、東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%の生物が死滅した。上昇気流に乗ったこの細菌は、半年後にアジア大陸を襲うはずだったのだが、突然変異によって無害になり、アジア大陸は救われた。その後、広大な無人の地となったシベリア地区は国連によって管理され、50年間は他国から干渉されないように国連の中立国となっていた。

大惨事をきっかけにワルシャワ条約機構は完全に崩壊し、世界の勢力はNATO軍と中国軍とに二分されていた。中立のシベリア地区をめぐる緊張が続いた。2005年の8月24日、NATO軍と中国軍との間に、第3次世界大戦が起きた。2006年の2月14日、NATO軍の大勝でたった半年間の戦争に終止符が打たれた。大惨事と大戦で土地をうばわれた10万人近い中国人は、5回に渡り日本へ移民してきた。日本になじめない移民たちは、やがてネオ・コウベ・シティを徘徊するようになった。



シティの夜景。1990年代に神戸を支えていた鉄鋼や造船産業に代わり、ロボットエレクトロニクスとバイオテクノロジーが産業の中心に。日本人は30%ほどしか住んでいない

2042年のネオ・コウベシティは疲れきっていた

世界最大の犯罪都市……

中国からの移民を受け入れたのをきっかけに、世界各国からさまざまな人種がシティに入ってきた。市民の治安はシティを統制するニューロン・コンピュータ、アルファビルによって管理されていた。ただし身分証明を持っていなければ、コンピュータにデータを入れられない規則になっている。だが、実際にはデータ未登録の人間が半分を占めているのが現状で、残る半分の人達は管理の手を逃れて住んでいるのだ。未登録者たちは情報集積統制外地に住み、そこでは闇市や闇ルートが日常化して警察権力の及ばない犯罪の巣となっている。また、人工河川のイナ川を境にして、南と北の貧富の差がさまざまないさかいや問題を起こしている。

シティの交通もまた、市民と同じようにアルファビルで管理されていた。アルファビルの管理は交通に関しては完璧で、道路、幹線、水路、航路のすべての秩序を保っていた。これによって交通事故は激減した。

シティのウィークポイントは、管理しきれずに莫大にふくれあがった人口だった。しかも21世紀後半からは子供が生まれる確率が減り、極端な老齢化社会になっていた。経済を支える若者は、ごく少数しか残っていないのだ。

ムービング・ウォーク

ジャンカー本部内の廊下は、高速で動くムービング・ウォーク

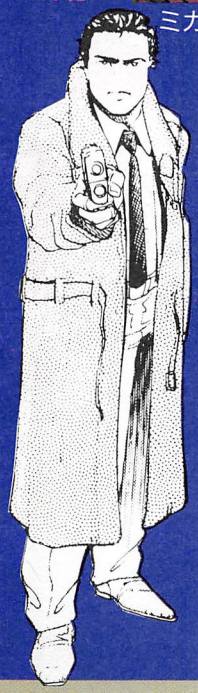
エア・フィン

空対力学を応用したサーフィン。若者の間で流行っている

2020年に建てられたコナミオムニビル。高さ630メートル。シティの高層ビル建築の見本になる

ジャンカーのオペレーター兼受付。犯罪心理学の専門家だ

ミカ=スレイトン



ギリアン=シード

主人公はこの人。ジャンカーのうできき捜査員。モデルの娘と別居中の妻がいる。妻とギリアンは、なぜか3年前からの記憶をなくしてしまっている

ランダム=ハジル

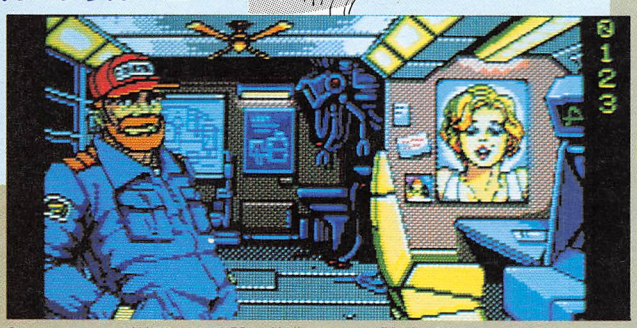
すご腕のバウンティー・ハンター。これまでにスナッチャーを3体も処理(殺している)。しかし、彼に関しては秘密につつまれている

突然現れたスナッチャーにとまどう

最初にスナッチャーが確認されたのは、2039年に起きた航空機事故の後の死体の山の中からだった。焼けあとに残った機械でできたような人間の形をしたもの……。鑑識も見たことがない死体らしきものを持ち帰ろうとするが、失敗に終わった。次の事件はすぐに起きた。惨殺死体で発見された市長が、翌日の会議に参加しているのを不信に思った警察が調べてみると、無機体のバイオロイドだったのだ。本体と同じにばけるバイオロイド……。相当な科学力を持つ者が作ったものなのか、またはまったく未知の実在する生命体なのか、誰もその答えを出すことはできなかった。

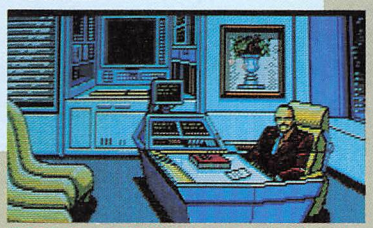
これを発端として、世界各地でスナッチャーにからんだ事件が多数発生した。始めのころは極秘に捜査をしていた政府も、事態が悪化してきたために、2042年の8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」を結成した。ジャンカーは、指揮官とメカニック、オペレーター、そして捜査をするランナー、ランナーにつくナビゲーター、鑑識員までそろえた完璧な組織だった。また、警視庁では市民の協力を仰いでバウンティー・ハンター(賞金かせぎ)なる制度を考案した。名前のとおりにスナッチャーを倒した人に賞金を支払うという大胆なものだった。これは選挙権を持つすべての市民に対して出した制度で、手続きさえすればすぐに登録された。プロフェッショナルの集団ジャンカーと、捨て身で戦おうとするバウンティー・ハンターは、真剣にスナッチャーに立ち向かおうとしていた。はたしてシティに明るい未来はあるのか。

メカニックルーム



ジャンカーが使用する武器と装備はここで設計、開発、制作される。壊れたら修理もOK。普段は少数のメカニックマンと作業用ロボットがいる

局長室



モニターには本部内とナビゲーターからの情報がリアルタイムに映し出される

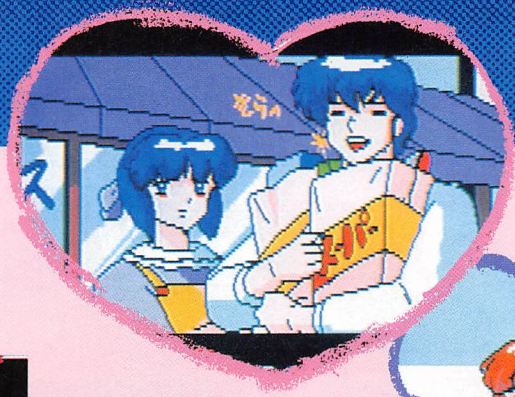
3 ファンをやきもきさせつつ、ようやく完結

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
9月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	7,800円

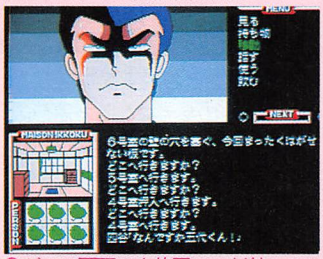


三鷹夫妻は仲良く買い物。幸せそうな2人と会うと、やっぱりいろいろ考えてしまう

さよなら惣一郎さん そして五代くんと……

9月下旬の発売に向けて、ゲームはほとんど完成状態だ。開発では、最終のバグチェックをしている最中とのこと。さて、この完結篇では、五代くんと響子さんがついに結婚しちゃうかも／　それでは、それまでの2人のなれそめはというと……。

一刻館の下宿人の五代は、長いあいだ管理人の響子さんを思い続けてきた。でも響子さんの胸の中には、先立たれてしまった夫の惣一郎さんとの思い出がいっぱい詰まっている。たぶん惣一郎さんは、今でも響子さんの心の中で生き続けているのだろう。いなくなった人とじゃ勝負にならないけど、五代の気持ちはそれくらいじゃ止まらない。



ゲーム画面の全体図。一刻館のみんなにも協力してもらわなくっちゃ

五代の気持ちを知ってるのか、いないのか。響子さんは少し鈍いみたいネ

夕方まで勤めている保育園には、ヤンチャな子がいっぱい。でも子供はかわいいもん！

就職も決まったことだし、今日こそプロポーズしようと思っているんだけど、いざ響子さんを目の前にするとなかなかいい出しにくい。考えあぐねて「おれ、響子さんの作った味噌汁が飲みたい」といってみたら、飼い犬の惣一郎のエサにしようと思っていた味噌汁を出されるしまつ……。

こんなちぐはぐな2人が幸せになる日はくるのかな？

おかあさんと。「おれ、響子さんと結婚するんだ！」なんてね。早く報告できるといいなぁ

4 ミステリーAVGの新シリーズ第1弾

1920 SERIES

琥珀色の遺言
藤堂龍之介 探偵日記
西洋骨牌連続殺人事件

美しすぎる館で起きた殺人事件。タロットカードが示す意味は？

リバーヒルソフト
☎092－771－0328
12月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

このお屋敷を建てた被害者は貿易商だった。莫大な財産を狙った殺人なのか。画面は98版

J.B.ハロルドシリーズに次ぐ新シリーズは、1920年代がゲームの舞台になる。第1作目の『琥珀色～』は、残念ながらまだMSX版の画面はできていないのだ。藤堂龍之介という名の探偵がシリーズの主人公になる。琥珀館は大正元年に建てられ、当時の西洋館としてはかなりぜいたくなものだった。その当主、影谷悦太郎が毒殺され、死神のタロットカードが発見される。どうやらタロットカードに事件の鍵があるらしい。藤堂龍之介は事件調査に乗り出すが……。

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ・マイクロキャビン
©リバーヒルソフト

FAN-ATTACK

特別ページのパーフェクトマップでどんどんクリア
すべて解けてもエディットステージが待っている!

王家の谷

エルギーザの封印

新10倍のシークレット機能にも対応しています。

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)※
価　格	5,800円

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)※
価　格	5,800円

発売されたからにはすべてを見せる。それも見やすくわかりやすいように。だから、パラパラページを作ってマップを、そして最後の2ページにテクニックをまとめた。

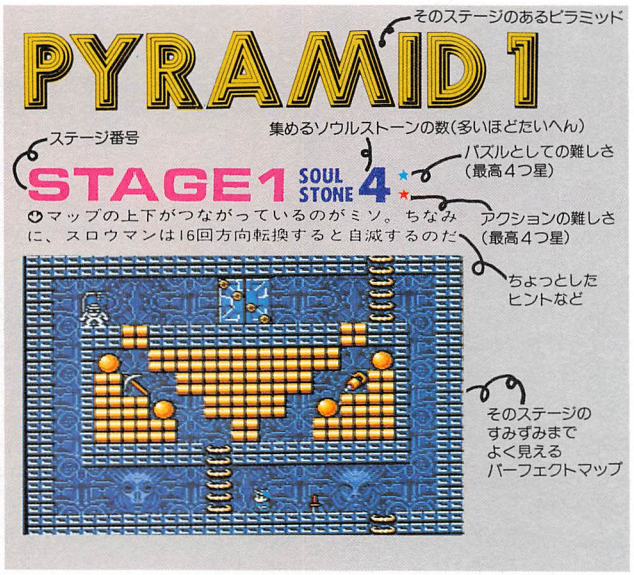
パーフェクトマップの★や★

右ページからはじまるパラパラページには6つあるピラミッドの全60ステージのマップがパーフェクトにかざられている。詰めこみぎみなので、特定のステージのマップを探すのにはちょっとしたコツがいる。まずそのステージのあるピラミッドのはじまりを探し、そこから矢印をたどっていけばいい(こういうところにもパズルっぽさがにじみ出ている)。

すべてのステージに下の図のようなデータを付けてある。シミュレーションプレイ(頭のなかで、ああしてこうしてなどと考える)するときや実際にプレイするときの参考になると思う。

ちなみに、ステージの難しさを表す星印は、すでに60ステージすべてをクリアしたプレイヤーが付けたものだ。彼がいうには、とりあえずマップにメモしながらシミュレーションプレイをしておき、それから実際にプレイするとスムーズに解けるのだそうだ(彼は3日ほどで全ステージクリアしたのである)。

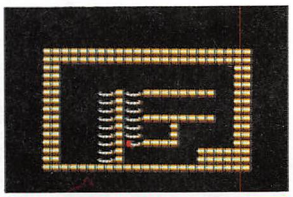
そんなわけで、パラパラページを切り取ってプレイ中のステージが見えるように壁に貼るなどして有効に使おう。

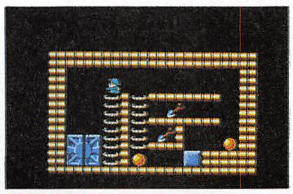


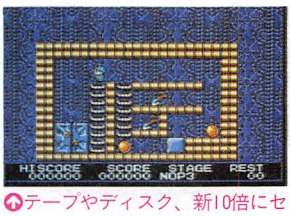
エディットステージで夜が明ける

パラパラページのなかには編集部で作成したエディットステージがなんと9枚もある。思いきりアクションというステージから心底パズルというステージ、ほどよい混血児などなど、自画自賛といわれようが、よくできたエディットステージたちだ。これらを、右の連続写真のように入力して徹夜で解くと秋の夜長を楽しくすごせる(はずだ)。

これらのエディットステージを作っているうちに、きっと自分のステージを作りたくなる。そうなったら、コナミのエディットコンテストに応募したり、Mファンの「エルギーザ・エディットステージ係(エディットステージをテープやディスクにセーブして、FFBの108ページのあて先まで送ってください)」に投稿したり、いろいろと楽しいことがある。


はじめにフロアやハシゴを置いて外観を作る


出口やワナを置き、最後にプレイヤーを置く



テープやディスク、新10倍にセーブして、実際にプレイしてみる

※エディットステージは、新10倍のSRAM、テープ、ディスクにセーブができます。※画面はMSX2版です。

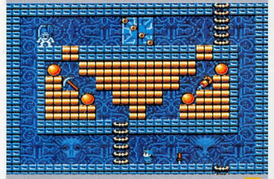
©コナミ

王家の谷 エルギーザの封印 全60ステージ パーフェクト マップ＋編集部特製超絶技巧エディットステージ集！

PYRAMID 1

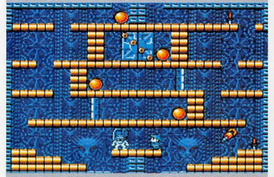
STAGE1 SOUL STONE 4★

マップの上下がつながっているのがミソ。ちなみに、スロウマンは16回方向転換すると自滅するのだ



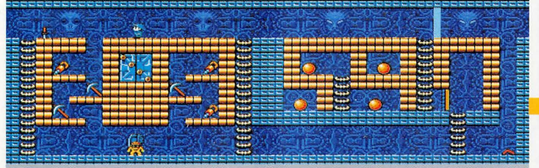
STAGE2 SOUL STONE 4★

上下に加えてマップの左右もつながっている。アイテムを持っているときはジャンプできないのだよ



STAGE3 SOUL STONE 4★

アイテムを手に入れるためにアイテムを使うこともある。使う順番に注意しよう。それから、出口の確保も忘れないこと。ちなみに水色の壁はそこを通ると出現する壁のワナの位置を示したもの

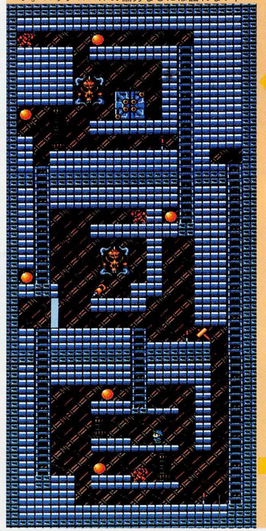


STAGE5 SOUL STONE 4★

初登場のピョンシーはタイミングしだいで下をくぐり抜けられる。追い詰められたときの必須テクニックだ。↓キャラクタ半上にあるアイテムでもジャンプすれば取れる(左下にあるスコップのこと)

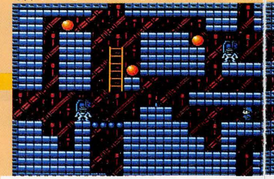
STAGE13 SOUL STONE 6★★

マップにすると「コナミ」とわかる隠し文字ステージ。ロックロールの協力なしには語れない！



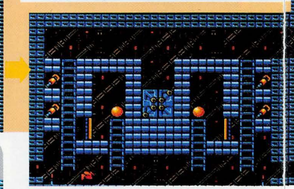
STAGE12 SOUL STONE 6★★

ストーンによる足場の確保はもちろん、左端のソウルストーンを取るときの、下から消えて上から降ってくるスロウマンをかわすタイミングが難しい。スロウマンは行き場をなくすと自滅するぞ



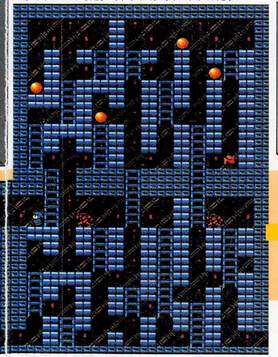
超絶技巧エディットステージ①

モンスターのいない純粋なパズルステージ。右下のソウルストーンがトリックだ。



STAGE14 SOUL STONE 6★★

ロックロールがあめあられと降り注ぐステージ。出口へは最後に降りればそれでOKだ！



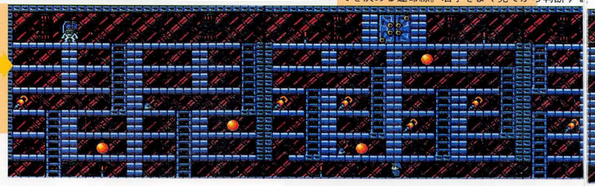
PYRAMID 2

STAGE11 SOUL STONE 6★

いちばん下のほうでピョンシーに追い詰められたときはくぐり抜けテクニックでかわせばいい！

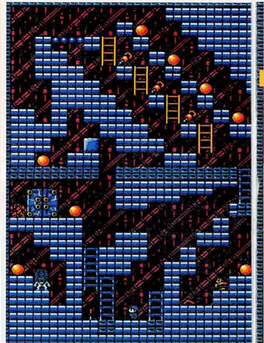
超絶技巧エディットステージ②

マップの上下左右のつながりを強く意識したアクションステージ。武器がひとつもないので、モンスターに追われたときはかわすしかない。右下のソウルストーンの取り方には2とおりあるのだ！



STAGE16 SOUL STONE 8★★★

右下のソウルストーンを取るときはピョンシーが自滅したあとが安全。出口の確保も忘れないで

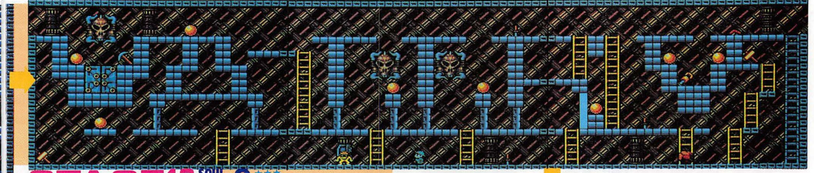


STAGE15 SOUL STONE 6★★

扉へ入るために左右どちら側を掘るのかがすべてを決める運命線。右手をよく見てから判断する

STAGE17 SOUL STONE 8★★

扉は真ん中に立たないと開かないので注意すること。そこを考慮すればツルハシを使うときに慎重になるだろう。パズル的にはかんたんなステージなのだけれど、フロウマンのせいで総合的に難しくなっている。回転ドアの通れる方向もちゃんと確認してから行動を開始しないとフロウマンにやられるぞ！

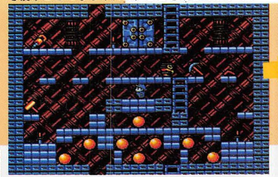


STAGE18 SOUL STONE 8★★★

目先のソウルストーンに目がくらんでヘタに手を出すと命取りになるパズル性の高いステージだ。マップとにらめっこして手順を考えてから行動するといい。ちなみに、マップ中央のやや右よりにあるスコップを取るのにロックロールは役に立ってくれない。ここはすなおにジャンプしてみよう

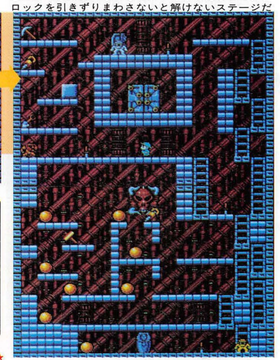
STAGE19 SOUL STONE 8★★

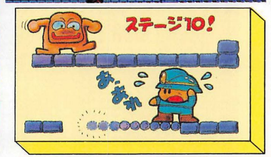
ドリルに手がとどかないのでおのずとツルハシを使うことになるけれど、どこを掘るのかがミソ



STAGE20 SOUL STONE 8★★★

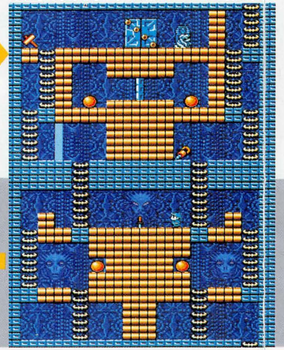
上からしか取れないものがたくさんあるので、ブロックを引きずりまわさないと解けないステージだ





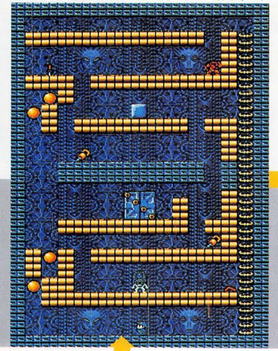
STAGE4 SOUL STONE 4★

回転ドアがどちらから通れるのかをしっかり確認し、むだな行動をしなければハンマーは不要になる



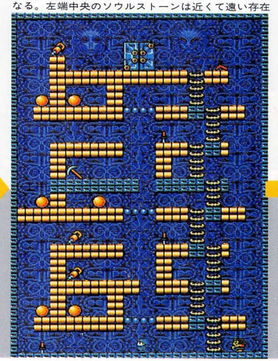
STAGE6 SOUL STONE 4★★

モンスターが自滅するのを待つ忍耐力が要求される。初登場のロックロールを使わないと解けない！



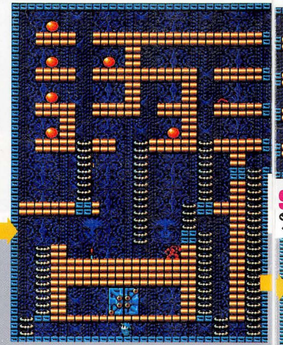
STAGE7 SOUL STONE 6★★

手順を考えないと2度通ると消える橋のえじきになる。左端中央のソウルストーンは近くて遠い存在



STAGE8 SOUL STONE 6★

ツルハシを取ってからどちらへ降りればいいのか検討しておこう。見てくれよりかんたんなステージ

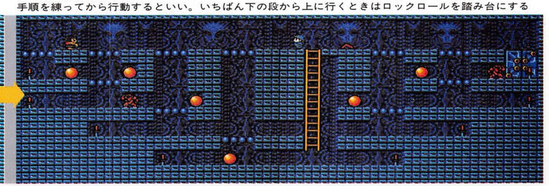


STAGE9 SOUL STONE 6★★

とどきそうでとどかない梯(ひつぎ)のほうへ行くにはロックロールの助けを借りることになる！

STAGE10 SOUL STONE 6★★

2度通ると消える橋のオンパレード。いちばん上の段の右から2番目の橋はとくに重要だ。マップで手順を練ってから行動するといい。いちばん下の段から上に行くときはロックロールを踏み台にする



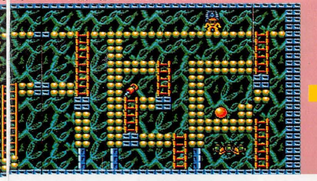
PYRAMID 3

STAGE21 SOUL STONE 8 ★★

ロックロールをフルに利用しても掘り道具がたりなく感じられる。マップで手順を練ってプレイ

STAGE22 SOUL STONE 8 ★★

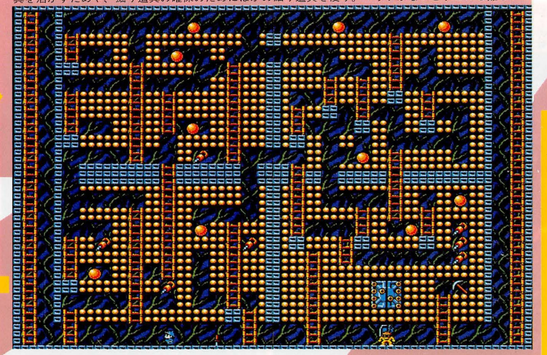
じゃまなブロックをどちらへ移動させるのが正解なのかはすぐにわかるはず。目先の掘り道具をすぐには使わない辛抱強さと回転ドアの向きを事前に変えておく根回し工作を要求される。とはいえ、3画面ぶんのマップのわりにはけっこうかんたんだ。ステージ数と難しさは比例するわけではないのだね！



PYRAMID 4

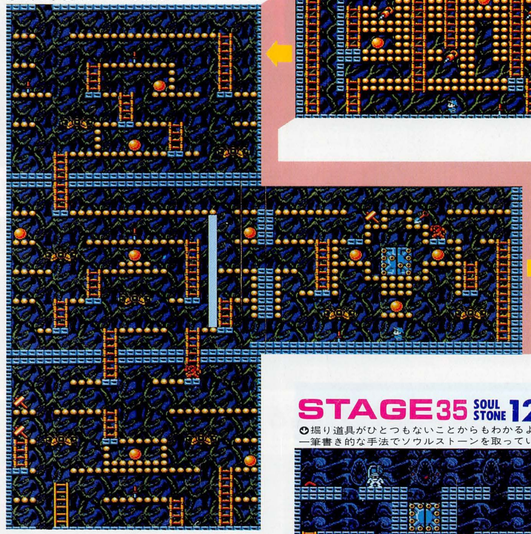
STAGE23 SOUL STONE 10 ★★

マップが4画面ぶんもあるだけあって、画面を超えて掘り道具を使いまわす工夫が必要だ。掘り道具を活かすためや、掘り道具の確保のためにほかの掘り道具を使う。マップがないとすこぶる難しい



STAGE24 SOUL STONE 10 ★★

掘り道具を持って小部屋のなかへ飛び降りるのを忘れずに。変則ジャンプが最大のポイントになる！



STAGE25 SOUL STONE 10 ★★

ハンマーでどこを掘るのかはすぐにわかるはず。厳らしい敵はピヨンシーだけだ。うまくかわそう

STAGE26 SOUL STONE 10 ★★

モンスターがいない完全なパズルステージ。ちょっと見にくいけれど、英語でエルギーザ(ELGIZA)と書かれている隠し文字ステージでもある。ステージクリアには画面越えジャンプという新しいテクニックを要求されるぞ

王家の谷

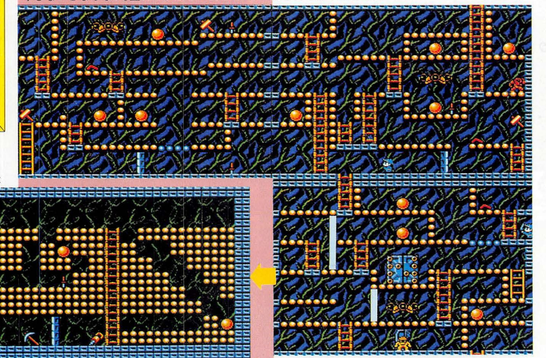
エルギーザの封印

ステージ26!

画面の左右は半キャラぶん重なっている

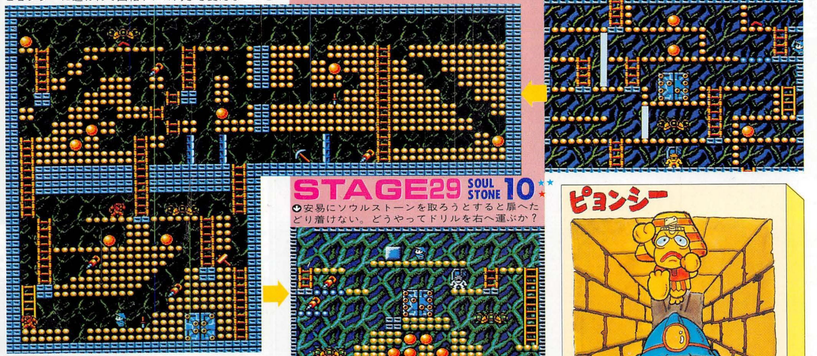
STAGE27 SOUL STONE 10 ★★

いつもは横一線になっている床に微妙に段差が付いているため、掘り道具を運ぶのにえんえん遠回りしないとならない。壁のワナがまつわるけれども、これらは手順を考えてからプレイすれば大丈夫だ



STAGE28 SOUL STONE 8 ★★

ロックロールを橋代わりにしてドリルを左へ運ぶ。ピヨンシーに追われて回転ドアの向きを変えないこと



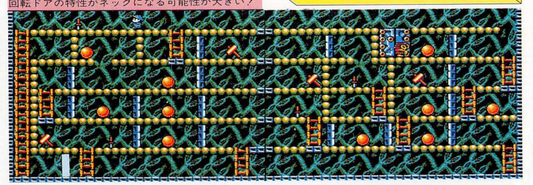
STAGE29 SOUL STONE 10 ★★

容易にソウルストーンを取ろうとすると扉へたどり着けない。どうやってドリルを右へ運ぶか？

ピヨンシー

STAGE30 SOUL STONE 10 ★★

手順というか流れがすべてのこのステージでは回転ドアの特性がネックになる可能性が大きい！

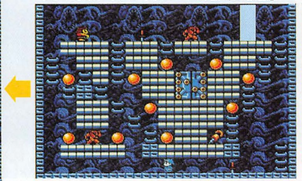


超絶技巧エディットステージ③

ロックロールの性質を完全に理解してからプレイしよう。完全なアクションステージ。

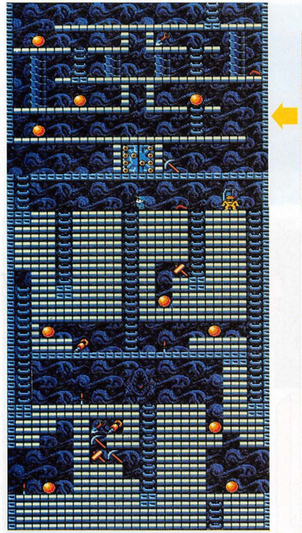
STAGE31 SOUL STONE 10 ★★

扉の左右にあるソウルストーンは階段から降りなくても取れる。ロックロールの動向に要注意！



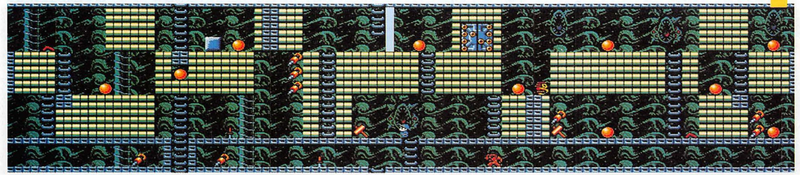
STAGE32 SOUL STONE 10 ★★★

掘り道具のある場所とそれを使う位置が遠く離れている。登り降りを繰り返さないとクリアできない



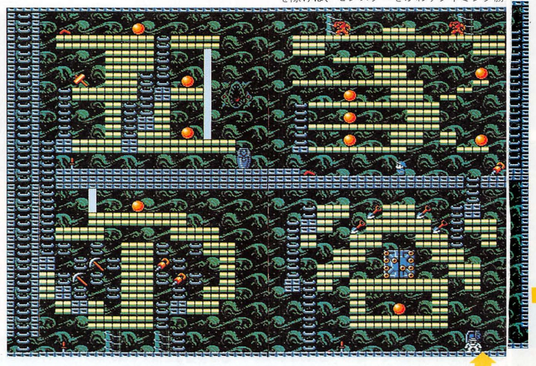
STAGE33 SOUL STONE 10 ★★

マップ中央左よりに縦に3つ並んだドリルを取ったら、すぐ右にあるハシゴを使えるようにする

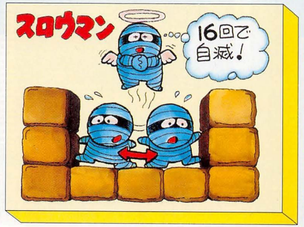


STAGE34 SOUL STONE 10 ★★★

出口の確保が必要な「谷」にあるソウルストーンを除けば、モンスターをかわすタイミング勝



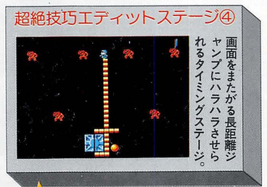
スロウマン



STAGE35 SOUL STONE 12 ★★

掘り道具がひとつもないことからもわかるように、流れがすべてだ。消える橋やハシゴが多いので、一筆書き的な手法でソウルストーンを取っていかねばならない。スロウマンは無視しても大丈夫だ

超絶技巧エディットステージ④



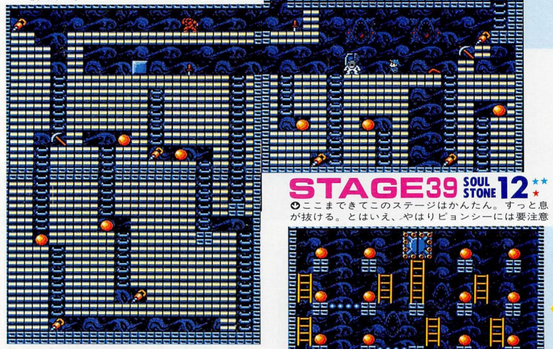
画面をまたがる長距離ジャンプにハラハラさせられるタイミングステージ。

右のⒶにつづく

PYRAMID 4 Ⓐつづき

STAGE36 SOUL STONE 12 ★★

◔ステージ中央右下のハシゴへの通路はこのままでは使えない。そこでストーンの登場となる……

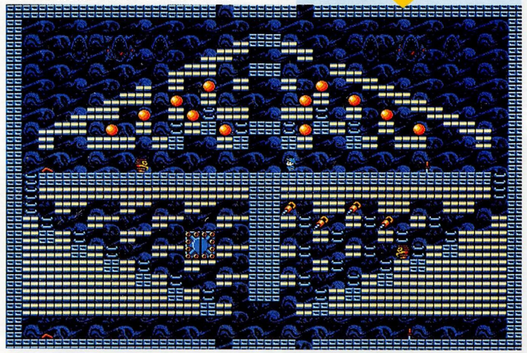


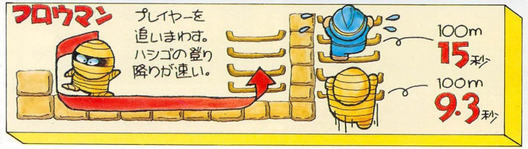
STAGE39 SOUL STONE 12 ★★

◔ここまできてこのステージはかんたん。すっと息が抜ける。とはいえ、やはりビョンシーには要注意

STAGE40 SOUL STONE 12 ★★

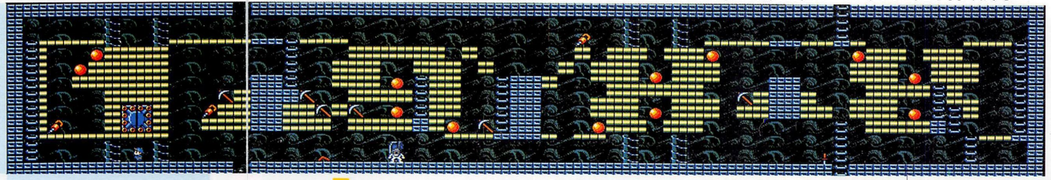
◔このステージにも要(かなめ)となるフロアがある。それを見抜いて掘ってしまえば終わりだ！





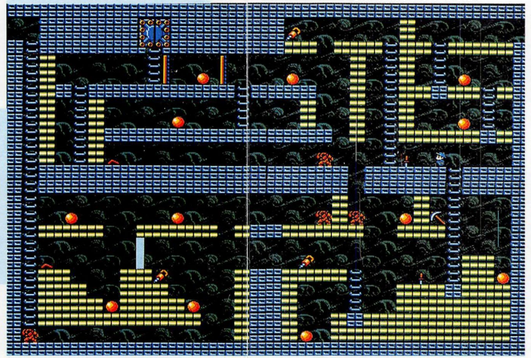
STAGE37 SOUL STONE 12 ★★

◔このステージあたりから掘り道具を取るためにほかの掘り道具を使わなくてはならない機会が増えてくる。ソウルストーンを取ることと直結はしていないが、長い目で見るとソウルストーンに結びつくというパターンだ。掘り道具を運ぶことを考えて、掘るのを後回しにするフロアを見極めることも重要だ。こうやってマップにすると「1988」という隠し文字ステージになっていることもよくわかる



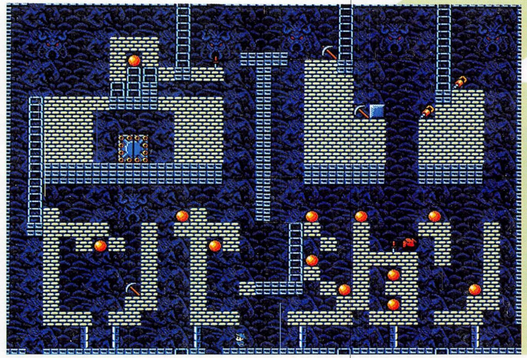
STAGE38 SOUL STONE 12 ★★

◔まず、全体の循環を考えて通路を確保する必要がある。そのため、一見なんの変哲もない最上段のドリルの右側にある壁を掘ることになる。これこそこのステージを解く最大のカギなのだ！



STAGE43 SOUL STONE 12 ★★★

◔隠し文字ステージだ。「占いセンセーション」とはっきり読みとれる。マップの上下のつながりをうまく利用するのが中心になるが、その際回転ドアの向きを確認してから降りるようにすること

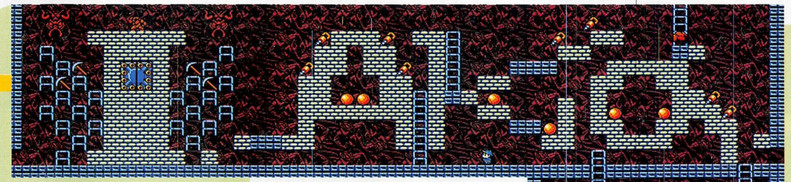


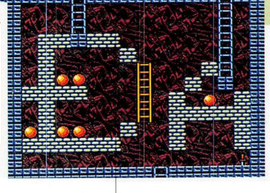
STAGE47 SOUL STONE 14 ★★★

◔考えずに右へ降りて行ってはダメ。「ち」と「ん」のあいだでのスロウマンとの攻防がすべてだといえる

STAGE46 SOUL STONE 12 ★★

◔隠し文字ステージになっているようなのだけれど、その内容がよくわからない。「LAKODA」とはいったいなんのことだろう。ロックロールを武器で足止めしたあと、すぐにマップの上下のつながりを利用して上へまわりこまなくてはならない。マップ右下の画面は最後に攻めるのが得策だ





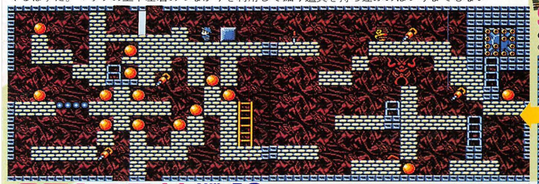
裏の Ⓑにつづく

パーフェクトマップ STAGE36〜60

PYRAMID 5

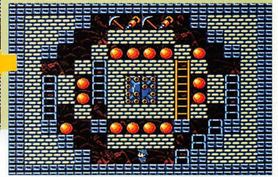
STAGE42 SOUL STONE 14 ★★

◔はじまってすぐに利用できるのはドリル2つにブロック1個だけ。そこから必然的に手順が見えてくるはずだ。マップの上下左右のつながりを利用して掘り道具を持ち運ぶのはいうまでもない



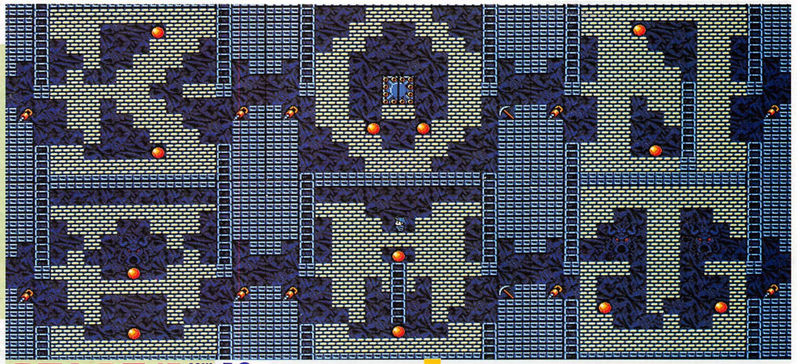
STAGE41 SOUL STONE 14 ★★

◔モンスターのいない純粋なパズルステージ。どの掘り道具から使いはじめるのかがポイントだ！



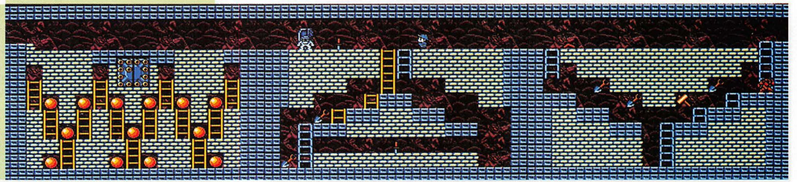
STAGE44 SOUL STONE 12 ★★

◔はじめての最大の6画面マップだ。マップをよく見ると各掘り道具はそれらのある縦の列でしか使えないことに気づく。そう、独立した縦2画面ぶんのマップを横に3つ並べたステージなのだ！



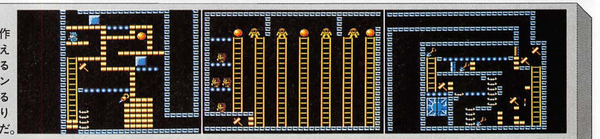
STAGE45 SOUL STONE 13 ★★

◔またも隠し文字ステージ。ちょっと見づらいけれど、「WAY(ウェイ：道)」と書かれている。このステージではツルハシを使えば1度で掘れるところを、スコップを使ってすこしずつ掘り下げていかないとならない。そのためには根気強さと掘る位置をずらさない技術が必要だ



超絶技巧エディットステージ⑤

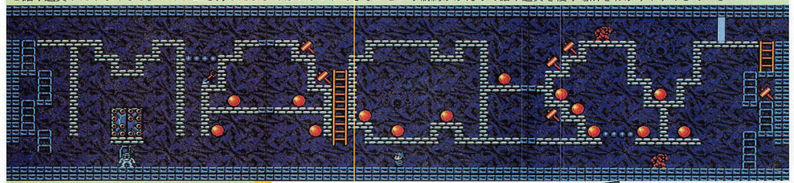
1画面のステージを横に3つ並べて作ったマップ。いちばん左の画面は消える橋の性質を考えれば解けるいじわるマップ。まん中はフロウマンとビョンシーの性質を理解していればこなせるアクションマップ。いちばん右は掘り道具の使い方を考えるパズルマップだ。



PYRAMID 5 Ⓑつづき

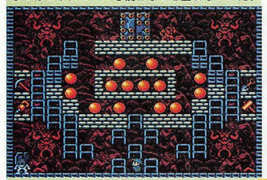
STAGE48 SOUL STONE 14 ★★★★

ステージ34と同じくウロウロし続けるスロウマンをかわしながらコックロールを利用するアクション性の高いステージだ。ロックロールを利用しないと掘り道具がたりなくなる。アイテムを持ったままではジャンプできないという制約がかえって掘り道具を使う場所をわかりやすくしている



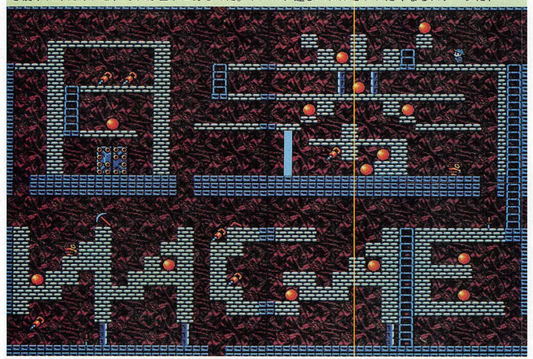
STAGE49 SOUL STONE 14 ★★

はじまった位置から上へ行けそうに見えるが、じつはロックロールを使わないと登れないのだ！



STAGE50 SOUL STONE 14 ★★★★

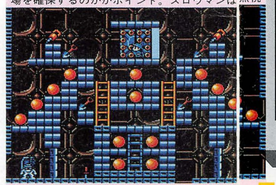
右下の２つのソウルストーンは上からしか取れない。そこに唯一の下を掘れる掘り道具、ツルハシを使うわけだけれど、それは左下にあるのだ。ツルハシ運びパズルといいたくなるステージだ！



PYRAMID 6

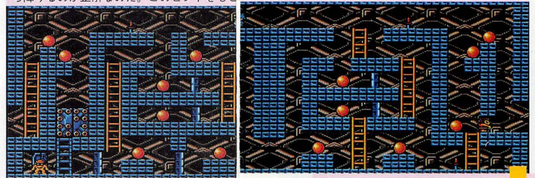
STAGE51 SOUL STONE 14 ★★

降りたが最後、戻れない上段の左右どちらに足場を確保するのかがポイント。スロウマンは無視



STAGE52 SOUL STONE 14 ★★★

扉へは、回転ドアを通って下から行かなければならないと錯覚しそうだけれど、じつは扉へは上から降りるのが正解なのだ。このヒントをもとに手順を逆算すればらくらくクリアできるはずだ！

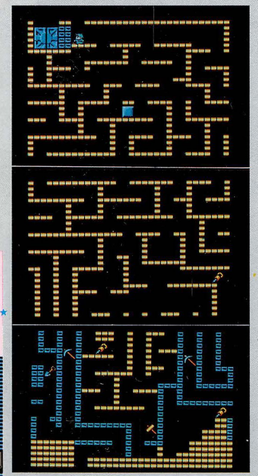


超絶技巧エディットステージⓐ

アクションとパズルがほどよくミックスされた難解なステージ。スコップの使い方を考えよう。

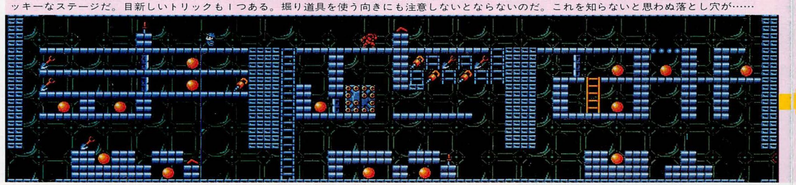
超絶技巧エディットステージⓒ

ソウルストーンはないしモンスターもいない。どうやって扉まで行くかを考える迷路ステージ。



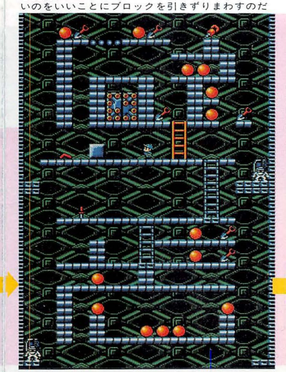
STAGE53 SOUL STONE 14 ★★★

マップ左側の攻略にてこずるはず。アイテム運搬の都合上掘り道具の使用を控えたり、出口の確保やロックロールの利用などなど、なかなかトリッキーなステージだ。目新しいトリックも１つある。掘り道具を使う向きにも注意しないとならないのだ。これを知らないと思わぬ落とし穴が……



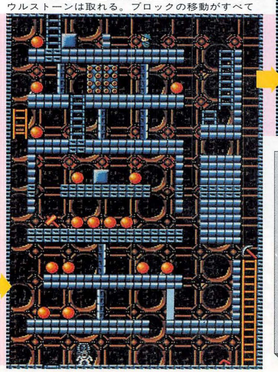
STAGE54 SOUL STONE 14 ★★★

変則ジャンプのオンパレードだ。天井と床がないのをいいことにブロックを引きずりまわすのだ



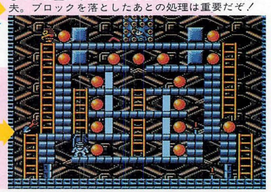
STAGE55 SOUL STONE 16 ★★★

ブロックを２つ重ねれば最上段に４つ並んだソウルストーンは取れる。ブロックの移動がすべて



STAGE56 SOUL STONE 16 ★★

ワナの壁がなんと６つも出現するが、まず大丈夫。ブロックを落としたあとの処理は重要だぞ！

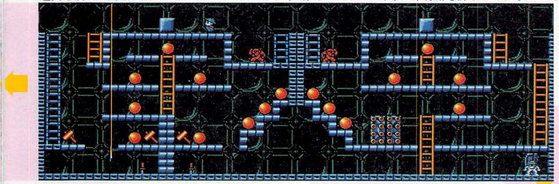


超絶技巧エディットステージⓑ

横２画面のステージなのだけれど、縦の流れが重要。アイテムを使う手順がメインのパズルステージだ。そこらじゅうにワナが仕掛けてあるので、シミュレーションどおりにはいかないだろう。

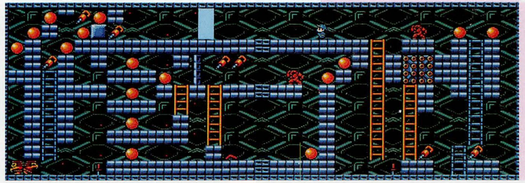
STAGE57 SOUL STONE 16 ★★★

掘り道具の数から考えて左下のソウルストーンは踏み台を利用して取るしかなさそうだ。また、掘り道具を使って開けた穴へはすぐには入らないこと。消えるハシゴがそういう行動を許してくれないのだ



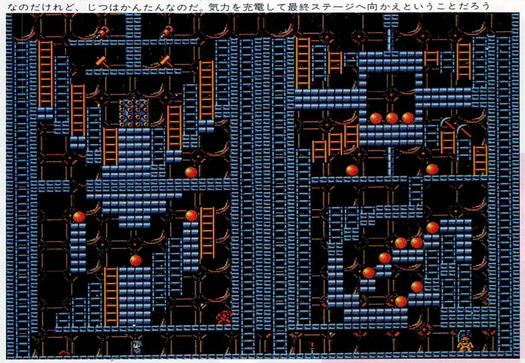
STAGE58 SOUL STONE 16 ★★★

手ブラで左へ行くとどうしても掘り道具がたりなくなる。かといって掘り道具を取りにもどろうとするとワナの壁に阻止されるためにもどれない。はじめから道具を持って左へ行くしか方法がないようだ



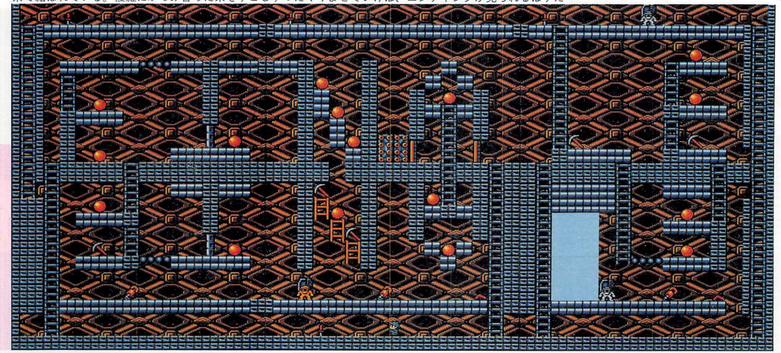
STAGE59 SOUL STONE 16 ★★★

マップの大きさ、ソウルストーンの数、そしてステージ数から考えるとすごく難しそうなステージなのだけれど、じつはかんたんなのだ。気力を充電して最終ステージへ向かえということだろう

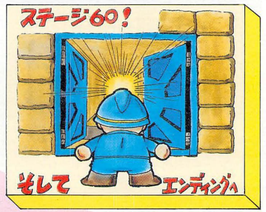


STAGE60 SOUL STONE 16 ★★★★

「FINAL」という隠し文字ステージ。いままでに出てきたトリックの集大成なのだ。掘るべきフロアと掘り道具は赤い糸で結ばれている。複雑にからみ合った糸をすこしずつたぐりよせていけば、エンディングが見られるはずだ

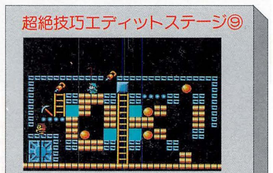


王家の守 エルギーザの封印



超絶技巧エディットステージⓓ

まったく違う２つの解法がある。詰将棋感覚で掘り道具がなくなるように解こう。



初公開！

エルギーザの封印を解く10の石盤（ロゼッタストーン）

王家の谷 エルギーザの封印

Mファン編集部で発掘された10枚の石盤。その表面には、忘れさられた古代文字で、エルギーザの封印を解くためのテクニックが記されていたのである。

頭の中で解法をシミュレートする

『エルギーザの封印』はゲームを購入しなくても楽しめたりする。パラパラページのマップを見て、頭のなかでシミュレーションプレイしているだけでも十分に楽しめるのだ。

もちろん、ゲームを持っていれば自分の考えた解法を実践できる。このような、シミュレート⇨実践という流れこそ、60ステージをクリアする最短手段だ。

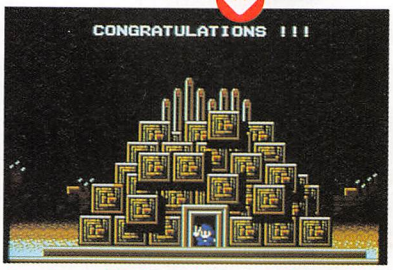
計画性のない行動はすぐに手詰まりとなって返ってくる。たったひとつ手順を間違えただけでも同じだ。いきあたりばったりでプレイしているようではエンディングは遠かに遠い。へたをすれば年を越すかもしれない。

真の道を見つけてエンディングへ

マップをながめてシミュレートしていると、上からも横からも掘れるフロアがあったりする。また、掘り道具を使い切らずにクリアできるステージも見つかるだろう。しかし、実際にプレイしてみると、考えていた解法でクリアできないことが多い。モンスターが意外なところに密集してしまったり、ロックロールが踏み台になってくれなかったりする。

難解なステージにも、真の道（解法）はかならずある。60本の道を見つけるまで、エンディングはおあずけなのだ。

神秘的な風景



スタート直後？　ちがう、エンディングだ

1. 武器はなくとも魔物は倒せる

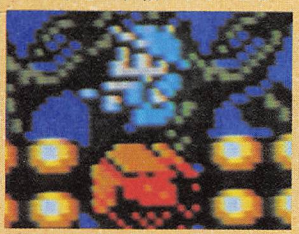
解き方はわかっているのに、モンスターに追い詰められた……。そんなときに役立つのがモンスターかわしのテクニックだ。相手がピョンシーなら、跳ねるタイミングにあわせて下をくぐり抜ければいい。スロウマンやフロウマン、ロックロールなら、ぐっと引きつけてからジャンプすれば、うまく飛び越えられる。

このタイミングはかんたんだ！

こちらはすこし難しい。要訓練

2. 頭を使ってロックロールの頭を使う

ロックロールは通路を転がっていって落下したあと、しばらくは岩のままでいる。そんな状態のロックロールはまるでブロックのように踏み台になってくれるのだ。また、転がっているときのロックロールに武器をあてると、落下したときと同じように踏み台になる。多くのステージで利用できるテクだ。


掘り道具を持っていても進める

高いところにも手がとどくのだ

3. 脱出口を作る道具を持ち袋小路へ

フロアに囲まれた袋小路のような場所にソウルストーンがあるときでも、目先の利益に夢中になって脱出口のことを考えずに飛びこみがち。つぎの鉄則を守って行動しよう。①袋小路に入るための入口を掘る。②脱出口を掘るための掘り道具を持ってくる。③袋小路に入ってソウルストーンを取る。④脱出口を掘って袋小路から出る。重要なのは、もちろん②だ。ひとつ先、さらにその先を読んで行動すれば、何度もＦ５キーを押す（自殺する）ことはないのだ。

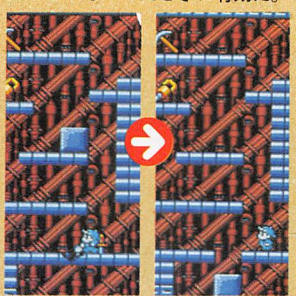
掘り道具を持たずに入ると脱出できない

ツルハシを持っていれば脱出口が作れる！

4. 横へ下へストーンを自在に動かす

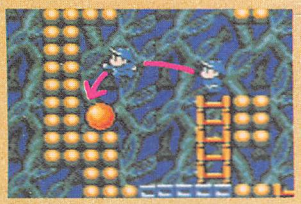
通路に置かれたストーンは、左右に押して動かせる。まさに動かせるフロアなのだ。これを利用しない手はない。ロックロールと同じように踏み台にしたり、通路の隙間を埋めたりできる。その場のつごうにあわせて、半キャラクタずらした配置もできる。ほんのすこしジャンプしてもとどかなかったときに有効だ。

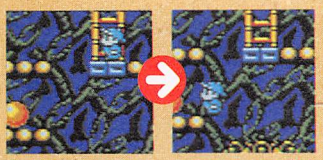
高い位置にあるフロアだって、ストーンの上に乗れば掘れるのだ


穴を開けてから落とす技もある

5. 意外に使える変則ジャンプ

ジャンプで横に飛べる距離は1キャラクタぶん。通路と通路のあいだが1キャラクタ半あるととどかない。と思っていたのだけれども、じつは通路の切れ目から半キャラクタほど進んだところでジャンプすると、あっけなくとどくのだ。また、数画面で構成されたステージの画面端にフロアで囲まれた場所があるときは、その隣の画面に行ってみよう。1キャラクタぶんの距離なら、2画面にわたってジャンプできる。画面の両端は半キャラクタぶん重なっているのだ。

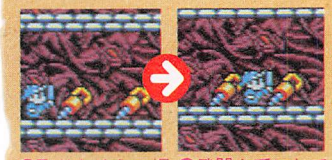




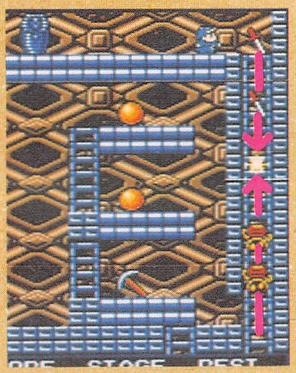
↑半キャラ後ろからジャンプすれば　↑すきまのような場所に着地できる

6. 横に投げるだけが武器ではない

なにも持たずに通路を歩いていると、取りたくない掘り道具を取ってしまい、掘り道具をむだにしてしまうことがある。そんなとき、武器を持っていれば安心だ。掘り道具を取りたいときに武器を投げればいい。



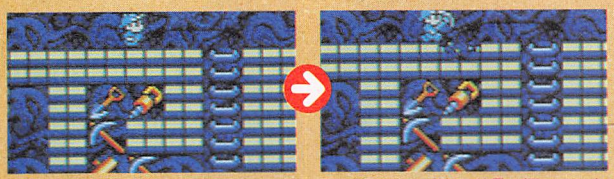
↑取りたくない掘り道具がある場合　↑武器を手にしていれば安心なのだ



↑カベにあたったナイフは、回転してから落下。モンスターを直撃

7. 道具を手に入れるための道具

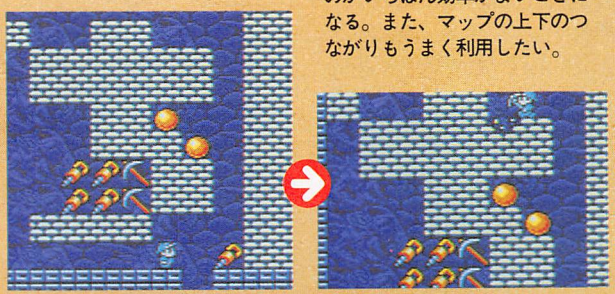
掘り道具には、ソウルストーンを取るためよりも、もっと重要な使いみちがある。ほかの掘り道具を取るために掘り道具を1つ犠牲にすることだ。たとえばステージ3。ソウルストーンのある袋小路と掘り道具のある袋小路がある。ここで、残っている掘り道具はツルハシ1つ。ソウルストーンを取るためにツルハシを使ってしまうと、袋小路にある道具が取れなくなるのだ。



↑こんなときは、手に持ったツルハシ1つを犠牲にするだけで……　↑合計5つの掘り道具が取れるようになる。こういう使い方も重要

8. ループを利用して道具を運ぶ

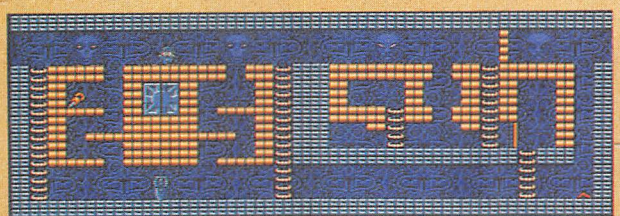
アイテムを持っているときはジャンプできない。つまり、ハシゴがないかぎりフロアの下のほうにある掘り道具は上へ運べないわけだ。それを考えると、上から下へ流れるように行動するのがいちばん効率がよいことになる。また、マップの上下のつながりもうまく利用したい。



↑ツルハシかついで穴に飛びこむ　↑画面の下から上にもどった

9. 掘り方で運命が決まる

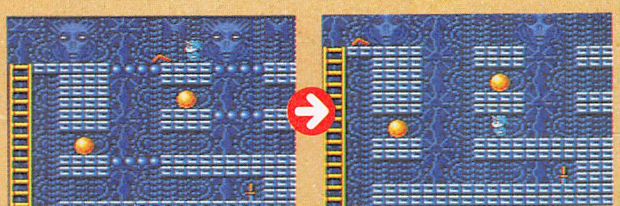
ツルハシでもドリルでも掘れるフロアほどやっかいな相手はない。そういったフロアを気にもとめずに掘っていくと、最後の最後でツルハシかドリルがたりなくなってしまうことがあるのだ。どこでどの掘り道具を使うのか注意深く考えながらプレイしないと、思わぬ落とし穴に落ちてしまう。



↑出口に入るにはツルハシが必要なのに、残っているのはドリルだけだ

10. むだのない動きトラップをかわす

ワナには、使える回数が制限されているハシゴや橋がある。計画性のない行動をとるとすぐにクリア不能になってしまう可能性があるのだ。ステージに入ったとたん、まずポーズをかけてマップ全体に目をとおし、計画を立ててワナにかからないようにしよう。しっかり計画が立っていれば、むだな動きがなくなる。むだな動きは悪い結果しかもたらさないのだ。



↑これは悪い例。むだ好きの彼は　↑結局はまりました。F5ですね

FAN-ATTACK

先月につづき、イシター後半をデータで分析〈後編〉

『ザ・リターン・オブ・イシター』をやっていると苦しめられる、ドアのつながり、カギの数、出現するモンスターまでデータをかき集めて表で分析、攻略!!

イシターの復活

ナムコ
☎03-756-7651

9月22日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／パスワード
価　格	6,800円

このデータをうまく活用するには

表の項目をひとつずつ説明していくと、「ルーム名」までは見てのとおり。つぎの「ドア」の項目は、そのルームにあるドアを表していて、RBG……というのはドアの色のこと(アルファベットと色の対応は、右側の「省略記号一覧表」を見てほしい。)この項目の数字はルーム名の前についている「No.」で、各ドアがどのルームにつながっているかを表している。矢印がついているのは一方通行のドアで、たとえば⇨71というのはルーム71に行けるけど、行った先にそのドアのカギがないので、そこから帰っては来れない。また、逆に⇦71というのはルーム71からは来れるけど、そのルームからは行くことができないというわけだ。Tはトラップで、普通のドアに見えてじつはどこにも行けないワナのこと。RとかBとか書かれているのは、そのルーム内のほかのドアとつながっているドアで、項目になにも書かれていないのは、ルーム内にその色のドアがないことを示している。

「カギ」は、何色のカギがあるかを表している。「登場する敵」は、そのルームの敵を種族で書いているのでカッコ内の記号でこまかい種類を判別しよう。「アイテム」は、ときどき出てくる謎だらけのルーム・アイテムだ。先月紹介しなかった、後半に出てくるモンスターも紹介しているので参考に!

省略記号一覧表

R……赤
B……青
G……緑
Y……黄
W……白
V……紫
O……オレンジ色
b……水色
T……トラップ
BK……ブラック
BE……ブルー・アイ
BC……ブルー・キャプテン
M……ミラー
H……ハイパー
P……ピンク
GM……ゴールデン・ミラー
DY……ダーク・イエロー
DG……ダーク・グリーン
BKC……ブラック・キャプテン
PS……ピンク・ソード
STH…スチール・ハイパー
SH…シルバー・ハイパー
BS……ブルー・スーパー
GS……グリーン・スーパー
N……ノーマル
(ただのリザード・マン)
RS……レッド・スーパー
GH……ゴールデン・ハイパー
BR……ブラウン
A……アキンド
BSH…ブルー・シールド

No.	ルーム名	ドア R	B	G	Y	W	V	O	b	カギ	登場する敵	アイテム
65	LOUNGE	59	69							RB	ソーサラー、ナイト(GM)、リザード・マン	
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	V	W	b	O	RBGYWVOb	ソーサラー、ナイト(BC、GM、H)	
67	COMMON HALL	70	71	T	T					RB	ドルイド、ウィザード、メイジ(H)バット(BK)、リザード・マン	
68	FIRE ESCAPE	63	72							RB	ローパー(R、B、Y)	非常口
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	T	T	T			RBG	ウィザード、メイジ(H)、ナイト(H)、リザード・マン	
70	ATTENDANTS'ROOM	66	75	67						RBG	ドルイド、スネーク(BK)、リザード・マン	
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	⇦77	T	T	T		RBG	ドルイド、バット(B、BK)、ウィザード、メイジ(H)	
72	SERVANTS' HALL	68	71	76						RBG	スライム(DY、DG)、ナイト(H)	
73	ANTECHAMBER	69	75	T	T	T	T	T	T	RB	ウーズ(R)、ローパー(Y)	
74	THRONE ROOM	71	75	76	T	T	T			RBG	メイジ(H)、リザード・マン、ナイト(PS)	
75	KING'S ROOM	70	74	73						RBG	ナイト(BKC、GM、H)	
76	RED COURT	72	74	80						RBG	スライム(R)、ウーズ(R)、ローパー(R)、ナイト(R)	
77	DRAGON'S LAIR	⇦64	⇨71							B	リザード・マン	ドラゴン
78	BOULDER PASSAGE	52	88							RB	バット(BK)、ローパー(Y)、ランド・アーチン	

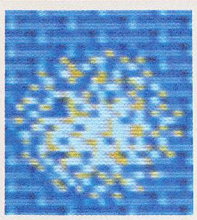
©ナムコ

No.	ルーム名	ドア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
79	ADMINISTRATION	58	82	➡89						RBG	リザード・マン、ナイト(R)、ランド・アーチン	
80	SECRET CORRIDOR	76	81							R	ローパー(P)、リザード・マン(BK)	
81	FORBIDOEN HALL	80								R		秘密の抜け穴
82	LABORATORY	79	83							RB	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ナイト(PS、R)	薬
83	ARMORY	82	84	87						RBG	ソーサラー(H)、ナイト(STH、R)	
84	WEAPON STORAGE	83	87	⬅85	T	T				RB	ナイト(B)	ホワイト・ソード
85	ARMOR STORAGE	➡84	⬅86							R	ナイト(B)	ゴールデン・アーマー
86	SHIELD STORAGE	➡85 ⬅87								R	ナイト(B)	レッドライン・シールド
87	HELM STORAGE	83	➡86	84						RBG	ナイト(B、SH)	ゴールデン・ヘルメット
88	CURSED ROOM	78	90							RB	ウィザード、ソーサラー(H)、ナイト(STH、R)	
89	DEAD END	⬅79									ローパー(P)	倒れている遠藤さん
90	REMAINS	88	92	T	T	T	T	T	T	RB	ウーズ(B)、ナイト(R、BSH)	
91	CALVARY PRISON	93	⬅89							R	スネーク(BK)、ナイト(PS)	
92	ARCADE PASSWAY	90	94							RB	ウーズ(B)、ローパー(P、GS)	
93	MAZE PASSAGE	91	95							RB	スライム(DG)、ウーズ(Y)	
94	CONDEMNED WARD	92	98							RB	バット(BK)、ウーズ(Y)、ランド・アーチン	
95	ARCHED HALLWAY	93	101							RB	スライム(DG)、ナイト(GM)	
96	ANCIENT RUIN	97								R	ドルイド(H)、ナイト(SH)、ローパー(GS)	
97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	T	T		RBGYW	メイジ(H)、ソーサラー(H)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						RBG	リザード・マン(N、BK)、ナイト(PS)、ウィル・オー・ウィスプ(R)	壁の中のブラック・リザード
99	COMMAND POST	97	103	T	T	V	W			RBWV	ローパー(RS)、ナイト(SH、BSH)	
100	GUARD ROOM	97	104	105						RBG	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ウィザード(H)、ウーズ(P)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	W	Y				RBGYW	ドルイド(H)、ナイト(SH)、リザード・マン(BK)	バグ
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					RBGY	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ローパー(RS)、ナイト(SH、GH)	
103	BARRACKS	99	108							RB	ドルイド(H)、バット(BK)、リザード・マン(BK)	

敵キャラちょっと紹介

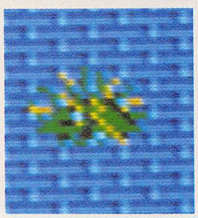
先月は前半登場のモンスターを紹介したけれど、残りのモンスターは2種族。今月は後半登場のモンスターを、先月より大きなスペースで紹介。がんばってクリアをめざせ！

ウィル・オー・ウィスプ族



前作『ドルアーガの塔』にも出てきたおなじみのモンスター。縦横斜め、どんな方向にも移動できる。ウィル・オー・ウィスプ族の登場パターンには2つ、時間切れになると出てくるいやらしいやつと、ほかのモンスター同様最初からいるやつがある。「レッド・ウィル・オー・ウィスプ」と「ブルー〜」がいるが、レッドはデス・スペルかビッグ・バーンの呪文、ブルーはデス・スペルの呪文で倒せる。しつこく追ってくるので気をつけよう。

アーチン族



たわしのような、ハリネズミのような、イガイガだらけの奇妙なモンスターの「ランド・アーチン」。アーチン族といっても、ランド・アーチン1種類だけ。このキャラクタは『ドルアーガの塔』にはいなかった。プロテクションの呪文を使っていてもカイやギルが触れるとやられてしまう強敵だ。デス・スペルかビッグ・バーンの呪文なら倒すことも可能。しかし、ぐずぐずしているとやられてしまうので、倒すよりもパニックの呪文で足止めするほうがより効果的。

No.	ルーム名	ドア R	B	G	Y	W	V	O	b	カギ	登場する敵	アイテム
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							RB	ソーサラー(H)、ナイト(BKC、BC、GM、GH、BSH)、リザード・マン(BR)	
105	BLUE COURT	100	106	116						RBG	スライム(B)、バット(B)、スネーク(B)、ウーズ(B)、ローパー(BS)、ナイト(BC)、ウィル・オー・ウィスプ(B)	
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	W	V	Y			RBGYWV	ソーサラー(H)、ウーズ(P)、ナイト(GH、BSH)、リザード・マン(BK)	
107	CRYPT	102								R	メイジ(H)、ローパー(RS、BS)、ウィル・オー・ウィスプ(R)	
108	BARREL VAULT	102	103							RB	メイジ(H)、ドルイド(H)、ナイト(GH)、リザード・マン(BK)	
109	TORTURE CHAMBER	102	110							RB	ソーサラー(H)、リザード・マン(BK、BR)	拷問道具
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	T			RBGYW	ウーズ(Y、P、DY)、ランド・アーチン	
111	FIRST CELL	最初から開いているドア(左から)110、112、113、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
112	SECOND CELL	〃 110、111、113、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
113	THIRD CELL	〃 110、111、112、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	魔法のはしご
114	FOURTH CELL	〃 110、111、112、113									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
115	STORE ROOM	104	116							RB	ウィザード(H)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						RBG	ソーサラー(H)、ローパー(P)、ナイト(SH)、ランド・アーチン	
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	T				RBGY	ウィザード(H)、ウーズ(DY)、リザード・マン(BR)、ナイト(BSH)、ランド・アーチン	
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						RBG	メイジ(H)、バット(BK)、スネーク(BK)、ナイト(GH)、リザード・マン(BR)	
119	STABLE	118	120							RB	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ウーズ(P)、ナイト(BSH)	はしご
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						RBG	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ローパー(P、RS)、ナイト(GH)	
121	COMMON ROOM										ウィザード(H)、ローパー(BS)	
122	WAITING ROOM	121	123							RB	ソーサラー(H)、ウィザード(H)、リザード・マン(BR)	
123	PORTCULLIS	122	127							RB	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ウーズ(DG)、ナイト(GH)、ランド・アーチン	
124	UNDER THE MOAT	113	125							RB	スライム(G、BK、R、B、Y、P、DY、DG)、ウィル・オー・ウィスプ(B)	
125	SECRET STAIRCASE	124	126							RB	ローパー(BS)、ナイト(GH)	
126	WATER DUCT	125	➧27							RB	ウーズ(Y、P、DY、DG)、ローパー(BS)、ランド・アーチン	秘密の抜け穴
127	ENTRANT HALL	123	➧128							R	ソーサラー(H)、ドルイド(H)、ウィザード(H)、ナイト(A)、ランド・アーチン	イシター
128	MAIN GATE	⧫127										

そして塔をついに脱出!!

表を見るとNo.128まであるけど実質上のルーム数は127部屋。128は「MAIN GATE」というただの出口だ。

実質上のラスト、「ENTRANT HALL」に行くと、来たドアのほかには1つしかドアがない。そして、そのドアの前には女神イシターがたたずんでいる。ついに、塔から脱出する瞬間が来たのだ。しかし、このあと何が起きるのかは秘密。ただ、MSX2版はエンディングがアーケード版と違っていて、キミに新しい感動を与えてくれることだけはたしか。このラストシーンが、切り抜けてきた数々の苦労を美しい思い出にしてくれるはずだ。

これが最後の部屋 ENTRANT HALL

➧ついにラスト。いきなりモンスターの攻撃だ

女神イシター

➧No.53にいた幻影と同じだけどこっちは本物

➧このドアを抜ければいよいよエンディング。さあ行くぞ

9月下旬発売予定

モンスターが主人公になる意表をついたRPG

FAN NEW

LAST ARMAGEDDON

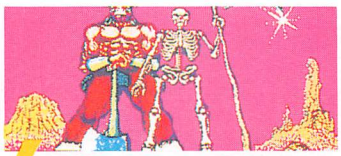
ラスト・ハルマゲドン

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

人類絶滅後の地球をめぐり、モンスターとエイリアンの戦いが始まる

はるか昔、魔族と人類が共存していた時代があった。その後、地上の支配者を決める戦いに敗れた魔族は、地底深く身を潜め、復活の時をうかがっていたのだ。

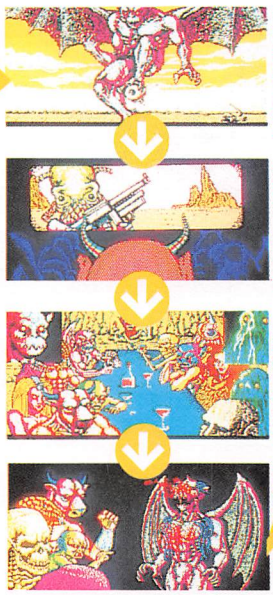


地表に君臨する下準備のために、モンスター(魔族)が偵察に出た

しかし、何者かによって2体のモンスターの命が、次々に奪われてしまった!

そして未来、人類は滅亡した。魔族にとって、待ち望んでいた時代がやってきたのだ。しかし、彼ら以外にも、その時代の到来を待っていた者がいたのだ……。

狙撃者の正体は、人類なき後の地球を植民地にするべく飛来した、おぞましいエイリアンだったのだ



倒されたスケルトンの眼球を仲間が持ち帰る

眼球は、先刻起きた事件の始終を映し出した

それを見た魔族は地表の異変に議論を交わす

突然ガーゴイルが苦しみ出す。頭から触手が

地球を植民地にすると、エイリアンから警告

怒る魔族。と同時に激しい地震が起こった!

地表に落ちてきたモノリスがモニタ上に映る

魔族は異変を探る決意をする

12体のモンスターの能力を理解して、3組のパーティを編成しよう

主人公となるのは12体のモンスターたち。それぞれ特殊な能力(武器作成、飛行など15種類)を身につけている。冒険には4体ずつ3組のパーティを編成して出るのだけど、能力をうまく組み合せて編成しないと旅先で困ってしまう場合がある。

昼、夜、サルバンの破砕日の3つの時間帯ごとにパーティを作る。1体1体名付けることもできる

©ブレイン・グレイ　※画面は開発中のものです。

敵と戦って強くなるほど、モンスターはよりグロテスクに進化する！

経験値を集めればレベルが上がるのはもちろん、モンスターの容姿まで変化する。そのうえ、2種類のモンスターを合体させ、新たなモンスターも作れるのだ。

戦闘はすべてアニメーションで表示される

この姿と名前が基本となるのだが

レベルアップで姿・名前が変わる

こうなると原型が分らなくなって

最高のレベルでは、判別不可能

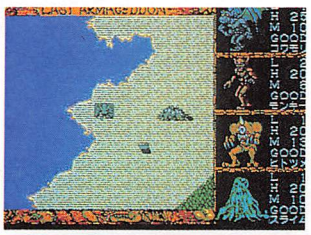
合体によって、壮絶に変化したモンスターが誕生するのだ

死ぬほど広い荒れ果てた世界を、付属のマップを片手に歩き回るのだ

地表に建てられた108のモノリスを探すのが、最初の目的。でも、地球全土が舞台なのでゲームの世界は死ぬほど広いのだ。付属のマップとモノリスシールを活用し、旅の苦労を減らそう。

人類が滅亡した後の世界なので、RPGにありがちな武器・防具の店などはない。敵を倒すと手にはいるジン（宇宙塵）を材料に、武器・防具作成という特殊能力を用いて作るしかない。

旅の途中で出会う数々の事件のごく一部を、下で紹介しよう。



平面マップ上を移動しているときの基本画面だ

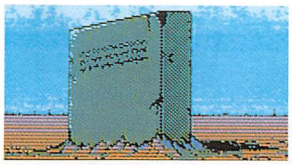
スタート地点の魔界では、1日1回体力を回復できるのだ

ラスト・ハルマゲドンの世界

モノリスやダンジョンなど、新しい発見があったらマップに書きこもう

●モノリス

突然、地表に落ちてきたモノリス。その表面には黙示録の1章節が刻まれている。全部で108あり、それらを探し出して黙示録を読んでいけば、物語の全体像が見えてくるだろう……。



108つのモノリスを回れば、ある場所に入れるようになる

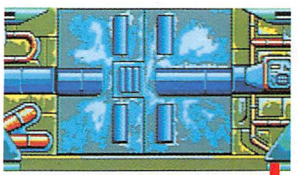
●エイリアンの基地

地球に侵攻してきたエイリアンの前線基地。ちょっと強めのエイリアンたちのパーティがいるので、ある程度レベルアップしてから行ってみよう。戦いに勝てば、ある物が手に入るぞ。

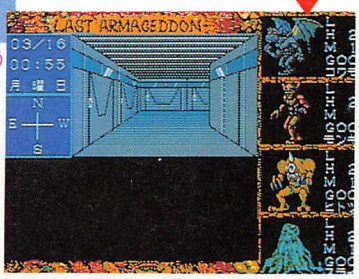
全部で4か所にあるのだけど、探し出すのは根気がいる

●ダンジョン

宇宙船、戻らずの塔といった、なにかありそうな場所に行くと、平面マップが消えて、3Dダンジョンが表示される。地表マップだけでも広いのに、そのうえダンジョンまであるとはね……。しかし、その苦労を乗り越えてパーティが出会うものは、重要な事件であることは間違いない。



とある場所にある宇宙船の前だ。内部に入ってみると……



場面はがらりと変わってダンジョンに。地表には計3つのダンジョンがあるのだ

●バスクの木

炎に包まれたバスクの木には、1振りの剣が刺さっている。この剣は、エイリアンたちの強さに合わせて威力が上がるという便利なものだ。だが、剣を引き抜くためにはある条件が必要だ。

もしも剣が抜けなかった場合は、レベルを上げて再挑戦してみよう。この剣があれば戦いがラクになる

11月発売予定

FAN'NEW

爆笑ギャグ麻雀、やればメキメキ雀力アップ？

ゲームアーツ
☎03-984-1136

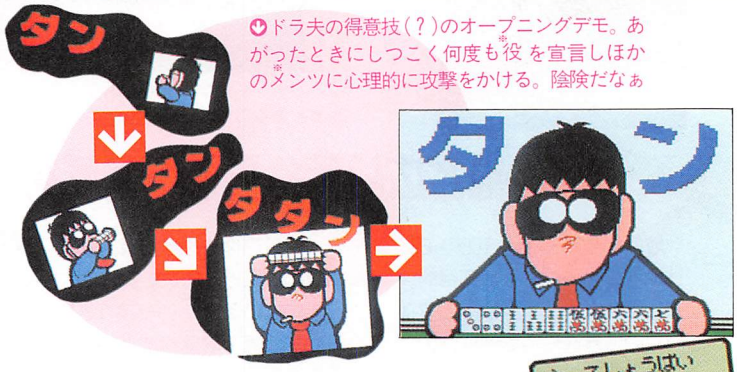
媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	パスワード
価　格	6,800円

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	6,800円

片山まさゆきのギャグマンガが原作だ

やっと発売になるんだねえ。でもキミたちが遊べるのは11月からだけどボクなんかはもうさんざんやってるもんね。しかもただで。自慢じゃないよ、仕事だからしょうがない。でもおもわず楽しんでしまった。

マンガでは正統派雀士持杉ドラ夫とそのまわりの個性的な雀士たちの戦いが描かれていた。個性的といってもこれがナミじゃない。ほとんどギャグのようだ。いやギャグなのだった。そんなぎゅわん自己の世界を忠実に再現したこのゲームで、キミは住人の1人になれるのさ。



ドラ夫の得意技(？)のオープニングデモ。あがったときにしつこく何度も役を宣言しほかのメンツに心理的に攻撃をかける。陰険だなぁ

ぎゅわん自己雀士のプロフィール

個性といっても打ちかただけでなく、配牌からツモまで変化するという恐ろしさ。FMパックを付ければ発声するセリフもあるのさ。

テクニック抜群 持杉ドラ夫

こんなにつおいヤツぁいないぜっ、と東京は下北沢界隈(ううっ、ローカル)では超一流と評判の雀士。そのため挑戦者もあとをたたない。いや、すべての登場人物が彼への挑戦者なのだった。なにしろ主人公ですから。しかし彼にも弱点はある。タコだ。とにかくわけのわからない打ちかたをすれば彼を混乱させて勝てるかも。

意外性をめざす 迷彩レディー

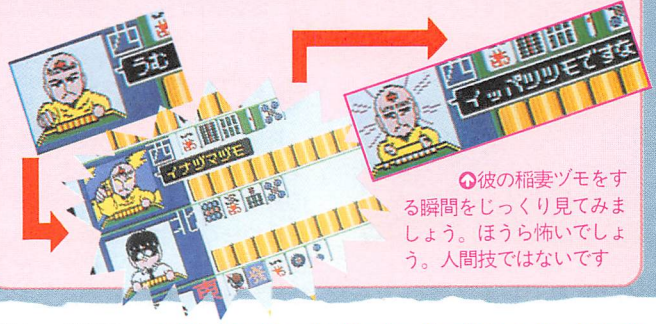
彼女は勝つことを目的としているのではない。屈折した性格がそうとうひねくり曲がった麻雀を打たせるのだ。人をひっかけることに情熱を燃やすので、彼女の捨て牌は見ないで打ったほうがいいかも。また、迷彩が完成するたびにみんなに「みてみて」と自慢するのがいちいちうっとうしい。

ワガママいっぱい 律見江ミエ

彼女からあがろうとすると「チャイ」といって牌を引っこめる。優しい人なら許してあげるところだけど、勝負に厳しいキミはきっとチャイをみとめずにあがってしまうに違いない。だめだめ！　そんなことをして何になる。彼女は怒って帰っちゃうかも知れないよ。そんなのヤでしょ。

無駄ヅモなし ゴッドハンド

彼の麻雀はツモしかない。とにかく、必要牌だけツモってテンパイしたらリーチして1発でツモる。「稲妻ヅモ」「真空ヅモ」などのツモ技はほとんど格闘技だ。ほうっておくとただただツモり続け、八連荘で役満なんてことはあたりまえ。ただしテクニックはまるでない。だからツモのペースを乱せばこちらにもチャンスがある。



彼の稲妻ヅモをする瞬間をじっくり見てみましょう。ほうら怖いでしょう。人間技ではないです

サービス精神 店野マス太

店のマスターなんだから、ある程度の腕は持っているはずなんだけど、いまいち勝てない。まぁ、お客さんへのサービスだと思えばね。

用語解説

キミたち……読者の皆様のこと／ボク……担当の記者。じつは十字軍のボス／雀士……麻雀で生計を立てている人／ぎゅわん自己……ぎゅわんぶらあ自己中心派の略。発声するときは「ぎゃんじこ」となることが多い／役……牌の組み合わせによって生まれるもの。これができるとあがれる。

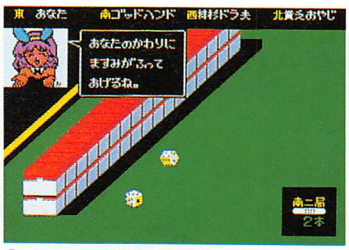
©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン・ゲームアーツ

MSX1用、2専用とも同じROMに収納されています。
今回はMSX2で撮影した写真でゲームを紹介しました。

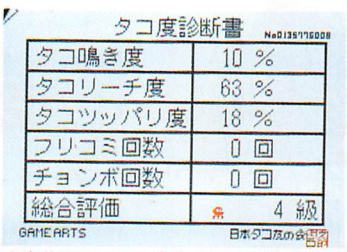
2つのモードに楽しい遊びがいっぱい

88版のゲームとしてはかなりの大ヒットになったみたい。ゲームがおもしろくてマンガを読むきっかけになったり、マンガを読んだ人が爆笑しながらゲームをやったりしてね。だからキミたちもぜひマンガを読んでゲームをやってほしいな。よけいなお世話だけど。

で、できることはフリー対戦と勝ち抜き戦。12人の雀士から3人を選び出し対局するフリー対戦ではいろいろと細かいルールが設定できる。勝ち抜き戦は文字どおりで、※半荘（ハンチャン）やって下位2人が新しいメンツに入れ代わる方式。決勝の成績によってエンディング画面が変化する。どちらのモードでも楽しみなのが、タコ度診断書だ。



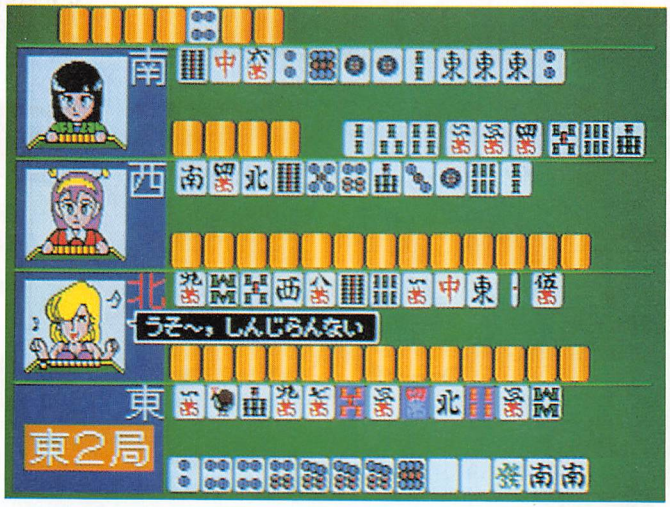
サイコロを振る場面がみょ〜にリアル


タコ度診断書

タコ鳴き度	10 %
タコリーチ度	63 %
タコツッパリ度	18 %
フリコミ回数	0 回
チョンボ回数	0 回
総合評価	4 級

GAME ARTS　日本タコ友の会 認証

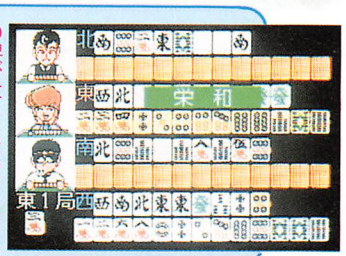
半荘終了ごとに雀力がわかるしくみだ



これが全体画面。そうか麻雀ゲームだったのか

MSX1だとこうなる

MSX2専用じゃないのがうれしい今日このごろですが、自分の機種のほうが売り切れだととても悲しいのココロ。ところがこのROMは機種によって走るプログラムが違うという画期的な方式。つまり両用なの。ショップでまちがえなくていいね。



牌が大きくなってしまう

理解不能の脳ミソ タコ宮内

彼は麻雀のルールを知らないんじゃない？　つねに自分の手しか見ていないもん。それがグラフィックにも再現されているのが大笑い。ただしあなどってはいけないのだ。ときどきとんでもない手であがり(たとえばタンヤオドラ8とか)大ダコに変身することがある。

自称麻雀の神様 ナゾのじいさん

山奥で仙人のような生活をして修行したらしいが、ツキがまるでなく勝ったところを見た人はいない。テクニックは一流なんだけど。

ひたすら暗く打つ 中島ハコ

父が麻雀で借金を作り、母はその借金を返すために懸命に働き、過労で死んだ。そんな彼女の打つ麻雀には怨念がこめられている。

麻雀中毒の少女 クリスチーネ・M

女子高生なのに麻雀をすることの喜びを知ってしまったかわいそうな娘。牌をにぎっていないと手が震えるなど、ほとんど末期的である。資金稼ぎに夜のバイトまでしている。だんだん手が高くなるような打ちかたをするので、調子がよくなってきたら要注意だ。

家族が泣いてる 貧乏おやじ

ツキなし、腕なし、金なしの3重苦なのに麻雀で生活している。女房と子供3人を抱えてかなり悲惨である。もともとは大金持ちだったのだが、麻雀ですべてを失ってしまった。麻雀をするときには必ずそばで家族が応援している。

バカホン大好き オクトパシーふみ

点数が数えられないほどするどいタコである。自分がタコであることを誇りに思い、日夜タコの普及に努めている。何度負けてもしつこく挑戦してくるので、キミのペースまでおかしくなるだろう。ときどき待ちがわからなくなり、とんでもないことをする。

北家神拳の使い手 北家ケンシロウ

ケンシロウは北家神拳の最後の伝承者だ。北家神拳は北家のときにその技術のすべてが集約される。究極リーチをかけ、相手を一撃必殺で倒す。彼に対抗するにはなんでも鳴いて早アガリをする南家聖拳で対抗しよう。

用語解説　メンツ……メンバーのこと／半荘……ゲーム数の最低単位。「半荘2回だけやろう」などという／ツモ……ランダムに並べられた牌を順番に取ってくること／下北沢……学生が多い町／チャイ……今のはなしにしてくれという意味／迷彩……一定の傾向で牌を捨てほかのメンツに影響をあたえること／八連荘……親のときに8回連続であがること。ほかにもたくさん用語はあるけどわからなければ本屋さんで調べてね。書ききれないもん。

10月21日発売予定

フリーウェイを彼女とドライブしようぜ!!

OutRun アウトラン

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

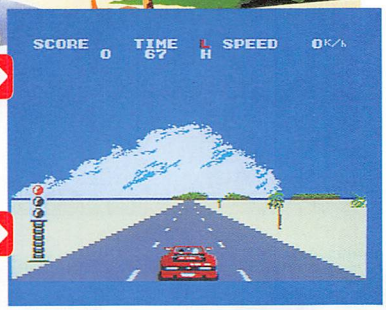
気分はシティ・ドライバー

ゲームセンターではすでにおなじみのセガの『アウトラン』がついにMSXになった。

コース内を走るレースゲームと違って、彼女を助手席に乗せて郊外を走るドライブゲームなのだ。というわけで、ドライブにつきもののBGMを選ぶところから始まる。曲はおしゃれなフュージョン系。「マジカル・サウンド・シャワー」など3曲用意されている。

横断幕の上をよく見ると、FMラジオらしきものがあって3曲のうち1曲を選ぶようになっている

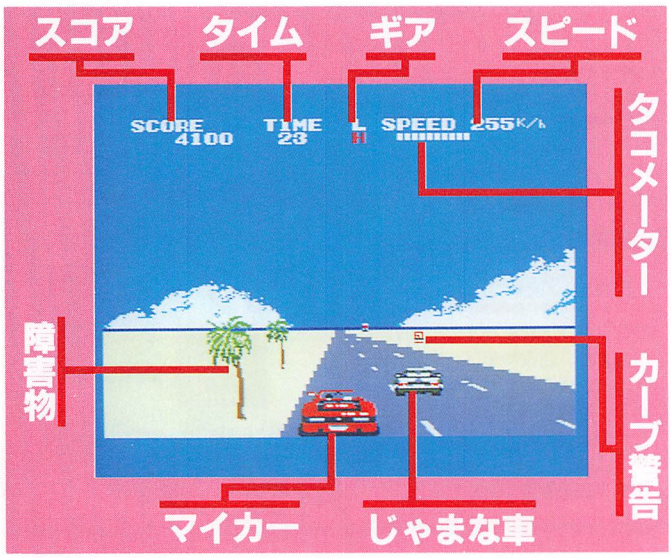
選曲ボタンみたいなものを押すと、周波数らしきものが変わって曲名が変わる。ここでは2曲紹介



曲を選択し終わって、ようやくスタートだな……と思ったら、見送りの人があっという間にいなくなってしまった!

タイムとスピードがポイント

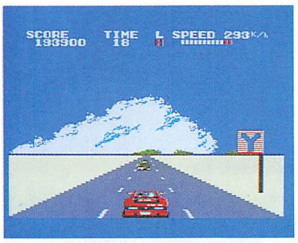
ゲーム内容は、1区間を規定よりどれだけ速く走れるかが勝負の決め手となる。そして5区間をすべて時間内で走行できればめでたくクリアだ。ドライブ・テクニックの基本だけど、カーブをいかにじょうずな操作で乗りきるか、じゃまになる車をカーブでよけきるかがカギとなる。つまり、カーブでのスピード調節が大切なのだ。そのためにはエンジンブレーキや、ふつうのブレーキの使いわけが必要だ。もちろんギアチェンジも!



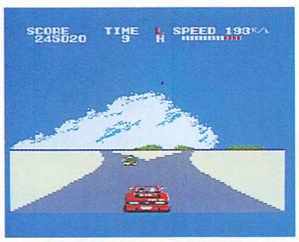
分岐点でコースを選ぼう

1つのコースが終わりに近づくと、分岐点を表す看板が見えてくる。このさきでコースが2つに分かれるってことなのだ。どっちに進んでも、同じなんだけど景色やカーブの入りかたがちょこっと違う。そして好きなほうのコースを選んだところでチェックポイント通過だ。

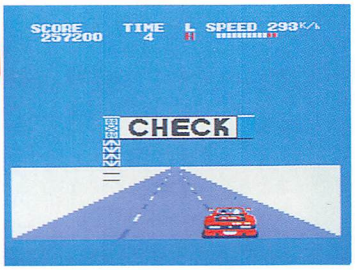
規定より速いタイムで通過できれば、その余った分がつぎのコースの規定タイムにどんどん加算されるしくみ。速く走れば走るほど、その分ラクになるというわけだ。もちろん、ここでタイム・オーバーになってしまったら、そこまで。悲しいゲーム・オーバーなのだ。



そろそろ分岐点らしい。残りのタイムが心配だ



さて、どっちに進んでみようかな。悩んでいると遅れるぞ

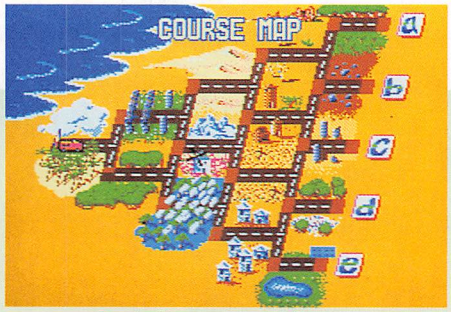


いや〜、やっとタイムが補充できる。この状態でのタイム・オーバーは哀れ

©セガ・エンタープライゼス
©ポニーキャニオン

全コース&全ゴール

ゲームセンター版での思い入れが激しいものだから、気になってしまうのが各コースのできと、ゴールしたときのグラフィックとアニメーションがちゃんとあるのかどうかだ。下に紹介している各コースの写真を見てほしいのだけど、遠くに見える景色だってきれいだし、もちろんカーブの位置だって忠実に移植されている。道には起伏もあるし、石の連続アーチ・トンネルもちゃ～んと再現されている。そこで、ゲーム・オーバーになったり、ゴールした後に出てくるコース・マップをもとにして、各コースがどんなグラフィックになっているかということをまとめてみた。ゴールはマルチエンディングふうになっていて、それぞれにちょっとしたオチ(ゴールについたとたん、車が壊れちゃったりとか)がついている。ちょっと小さくてみにくいと思う人は、しっかり買って遊んでみてね。



これがコース・マップ。全部の分岐点ではコースが2つに分かれる。行き方のバリエーションを変えて楽しむのだ

GOAL a

ドテッ

胴上げされて気分がよかったのもつかの間。突然みんなに裏切られて……

GOAL b

ドーン

車がついにオシャカになってしまった。こんな高級車がもったいないじゃないか

GOAL c

ボヘッ

ランプをこすったら、あらまあハーレムのできあがり。このうえない極楽！

GOAL d

いじいじ

カップがもらえると思ったら、ボクの前を通り過ぎて彼女の手に渡ってしまった

GOAL e

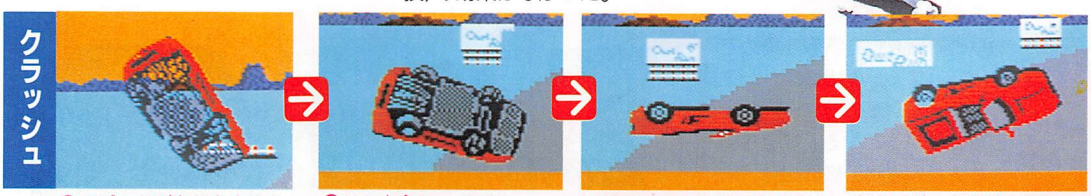
ラッキー！

今度はちゃんとカップももらったし、祝福のキスだってもらっちまったぜ！

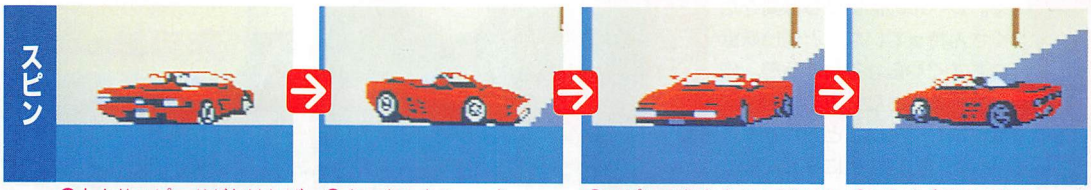
クラッシュには気をつけて！

タイムを気にするあまりにスピード調節をちゃんとやらないと、下の連続写真のような哀れな結果になってしまうぞ。

とくにMSX版はスピード感がかなりあるので、ちょっとしたカーブではゲームセンター版みたいにエンジンブレーキが間にあわず、すぐにドッシャンガラガラとなってしまうので、ブレーキとギアを併用したほうがいい。ちなみにギアガチャ(すぐにスピードがあがるというウル技)の効果はなかった。



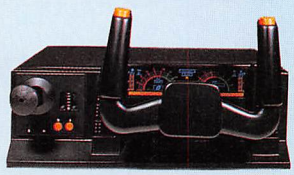
スピードがありあまると　このように、ハデに　クラッシュしてしまうわけ　これが、命取りになる



上よりスピードがなければ　クルクルクルーっと　スピンでおさまるんだけど　これも命取りになる

ジョイハンドルにも対応してます！

パナアミューズメントプロダクションから発売中のジョイハンドルにも対応。ゲーセン版みたい！



発売中

FAN-NET

古文書を片手に謎解きしていくファンタジーRPG

工画堂スタジオ
☎03-353-7724

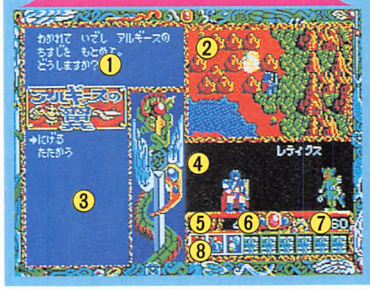
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

誰がこのアルギース国を再び妖獣に乱させたのか？

ここはアルギース国、第5銀河星団のα（アルファ）星にある王国である。かつて、この国には妖獣が生息していたが、アルギースの祖と民の力で遠くの山中に押しこめて数世紀の間、平和な日々が続いていた。しかし、紀元578年アルギース王家第23代の時代になって、突然妖獣の中に指導者たるべき頭目が現れ、国を襲ったのである。妖獣は間もなくアルギース城を攻め落とし、王と后（きさき）を殺してしまった。生き残った王子（主人公）は妖獣に立ち向かい、もとの平和を取り戻すべく冒険の旅を始めた。

オープニング画面。冒険の旅が始まる

基本画面

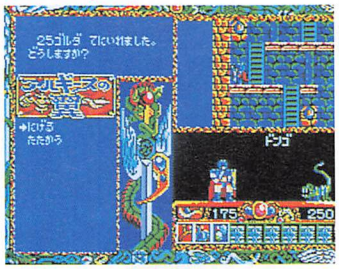


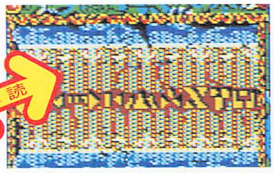
①メッセージエリア
②有視界マップ
③コマンドエリア
④バトルエリア
⑤マジックポイントエリア
⑥主人公の体力
⑦妖獣の体力
⑧アイテム表示エリア

古文書『翼龍の書』を使って謎を解き明かす

ただやみくもに敵を倒していくだけでは、このRPGは解けない。カギはソフトに入っている古文書『翼龍（よくりゅう）の書』にある。この書には、アルギース国の歴史や古代文字、長老のことばなどが記されているのだ。途中で行きづまったとき、この書を開けばアルギースの謎がひとつずつ解け、新たな世界に入りこんで行けるのだ。

塔や城の中は、町と同じくマップが広がっている。この奥には何か謎が隠されているかも





謎を解くカギの『翼龍の書』だ。この古文書で古代文字を解読したり、書かれた呪文で精霊に会ったりする

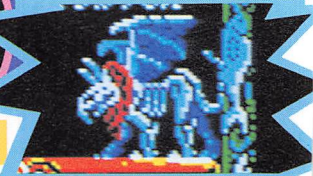
城や塔、天空などが広がるアルギースの世界

アルギース国のごく一部

まずは、RPGのセオリーどおり町で話をして情報を集めてみよう。すると廃墟（はいきょ）になったアルギース城や風の塔など謎が少しずつ分かってくる。情報を聞き終えたら冒険の旅に出発。町を一歩出るとすぐに妖獣が現れる。レベルの低いうちは薬をたくさん持っていないと弱い妖獣にもすぐやられてしまうぞ。旅を進めるうちに、アルギース国はとにかく広いことがわかる。『翼龍の書』を片手に平和を取り戻すよう健闘を祈る。

冒険の始めに出る妖獣たち

最初のデカキャラ
奔流神（ほんりゅうしん）



この先も強い妖獣たちが続く

©工画堂スタジオ

※セーブするとき、光を通さないテープ等をライトプロテクト部分の両面に貼り、書きこみ可の状態にしなければ動作しない場合があります

9月下旬発売予定

NEW

童話のガリバー旅行記をアレンジしたAVG

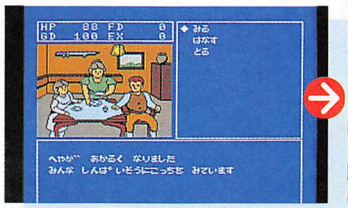
ガリバー Gulliver ポセイドン神殿の謎

コンピュータブレイン
☎06-649-3820

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

勇者ガリバーとなりて地に安息をもたらすべし

ガリバー旅行記を少し変えて、魔物と3Dバトル画面で戦ってレベルを上げたり、人の話をヒントに謎を解くRPGぽい要素を入れたコマンド選択式のAVG。その昔、悪い予言者のせいでガリバーが住むイギリス島を中心に世界各地で天変地異が起き、魔物が出現するようになってしまった。これを静めるには、破れた宝の地図をつないで伝説の4つの秘宝を捜さなくちゃいけない。ガリバーは一片の地図の切れ端をたよりに、8つの島でいいことや危険なことをしながら旅をすることになった。



スタート画面。左から妹、母、父。この部屋で地図の切れ端を見つける

酒場。ここではお酒と食料を売っている

古物商。武器やアイテムはここでそろえる

宿屋。セーブをするときにここに泊まる

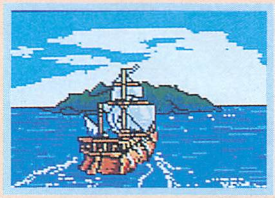
港に出たところ。ガリバーの船「冒険号」

リリパット島にて

まぼろしの4つの秘宝を求めて、ガリバーは船を手に入れました。長いあいだ住んでいたイギリス島のリバプール港をあとにして、北の商港である大阪港に向かいました。家を出るときに母から、言葉が通じないかもしれないから辞書を買うようにと言われたのを思い出したからです。わずかなお金をはたいて商人から辞書を買ったガリバーは、はじめの目的地のリリパット島へ出航しました。もしかしたらそこに宝があるかもしれない……。船出したころは右も左もわからなかったガリバーも、水夫達と寝起きをともにしているうちに、すっかり海のおきてを身につけていちだんとたくましくなっていたのです。

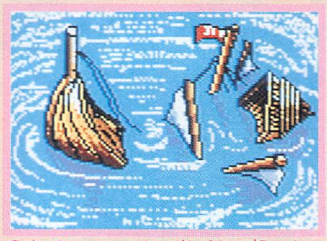
マストに登って遠くを見てみましょう

船の倉庫です。持ち物を点検しましょ



これが伝説のリリパット島。ついに発見！

ある日、マストに登ったガリバーは青い海にしみのようなものを見つけました。しみは船が近づくとついには島になりました。と、その瞬間にガリバーは海に投げ出されて気を失ってしまったのです。ガリバー達が島にそっと近づいたように、嵐もまた船に近づいていたのでした。



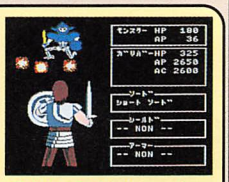
喜びもつかのま、嵐がきて船はあっというまに海のもくずとなったのです

目をさましたガリバーは、体をぐるぐるに縛られていることに気づきました。しかもお腹の上にはふたりの小人がいるではありませんか！

おどろいているガリバーに、王様の格好をした小人が命令をしました。「島の中央にある魔の山のようすがおかしい。調べてこい」ということなのです。

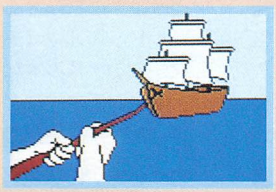
体が動かない！　ええっ、小人が乗っている！

町はまるでおもちゃ。おっと人を踏みそうです

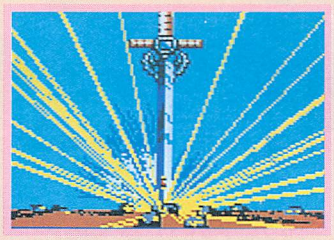


3Dのバトルシーン。魔物とばしばし戦おう！

魔の山の頂上には石が置いてあり、それを動かすととつぜん魔物が襲ってきました！　必死で魔物を倒すと、あとには光り輝く「星の剣」が残りました。



うぅ～ん、よいしょ。重い軍艦です。うぅ～ん



まばゆいばかりに光る、とても美しい剣です。刃もりっぱで強そうです

王様、約束ははたしました。えっ、お礼に船を？　ワーイ、ありがとう

城へ戻ると王様は、こんどは敵国ブレフスキュの軍艦を取ってこいと命令しました。海へ出ると敵国の軍艦が待っていて、降参しろと言いました。怒ったガリバーは鎖で軍艦を引いて王様のところへ戻りました。喜んだ王様から新しい船をもらい、新たなる冒険へと旅立ちました。

©CBC／コンピュータブレイン
※このゲームはMSX2のワープロマシンでは作動しません。

10月発売予定

FAN-NEWS

時間内にクイを使って迷宮から脱出するアクションパズルゲーム

クインプル

BIT[2]
☎03-479-4558

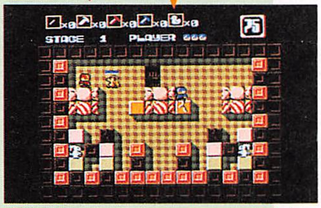
媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	5,800円

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	5,800円

いたずらっ子、クインプルとツウィンプルの2人プレイ

平和にするのが仕事の神様だけど、今は平和すぎてすることがない。そこでいたずら好きの双子のクインプルとツウィンプルに目が止まった。カエルにしてこらしめてやろう、そう思いついて迷宮に閉じこめてしまった。時間内にいちばん上まで行ければカエルにならなくてすむというのだけど……。

双子で2人プレイ



↑1プレイのほか2プレイで協力しあうこともじゃましあうことも可能

双子の主人公

クインプル　ツウィンプル

↑おじゃまキャラに当たったり、タイムオーバーになるとカエルにされちゃう。2プレイのとき1人がやられてもアウト

ウインドウでいろいろわかる

↑STOPキーでウインドウが開く。アイテムなどの状況が一目でわかる

大工屋のむすこは、クイを使って脱出作戦なのだ

大工屋のむすこだからアイテムはクイなのだ。クイはさしたり、投げたり、乗ったりして使う。これだけではあまりにツライので、お助けアイテムや何かすることによって行けるボーナス・ステージもあるのだ。

クイをつたって昇る

↑クイをいくつもさして足場にするのだ

敵をやっつける

↑クイでじゃまなやつはやっつけてしまえ！

ブロックこわし

↑通れないところはクイで壊して進むのだ

ブロック

↑クイをさすことも、壊すこともできない

↑クイがさせるけど、踏んでも壊れない

↑さしたクイを一回踏むだけで壊れてしまう

↑画面端のブロック。クイをさすことができる

↑さしたクイを2回踏めば壊れるブロック

↑お菓子ワールドのキャンディー・ブロック

おじゃまキャラ

↑ヘタにブロックを壊すと火の海が待っている

↑にんじんを投げる変わったうさぎピョンヨ

↑空を歩くように飛んでるおかしな鳥ガーリン

アイテム

↑敵に当てると風船になってしまう白いクイ

↑いやーな面を一面とばすことができる鳥さん

↑長時間消えないので、乗るのに便利だ

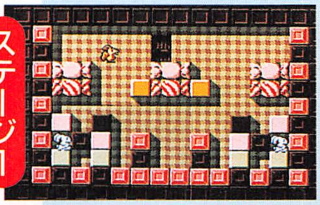
↑まっすぐに飛ばすことのできる黒いクイ

↑ブロックにさすと爆発してまわりも壊れる

ステージは、メルヘンチックでなかなか楽しくムズイ

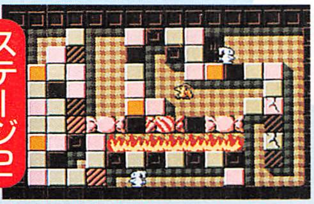
ステージにはキャンディがあったりしてなかなかメルヘンチック。だけど「かわいいっ！」なんてみとれているうちにカエルになっちゃうよ。時間制限要注意だ。下にいくつかステージを紹介しているけど、これは全部お菓子のワールド。このほか（チェスなどの）ゲーム、（積み木などの）おもちゃ、（かぼちゃなどの）野菜のワールドなど全部で100ステージ、5ワールドある。

ステージ1



↑ここから上に行く試練が始まる。まずは、楽勝ってところかな？

ステージ2



↑左と同じお菓子ワールドの第2面。まだカンタンなうち！

ステージ3

↑昇ったり降りたりして、やっとドアにたどりつく

ステージ4

↑おじゃまキャラが増えてそろそろたいへん

※画面は開発中のものです ©BIT[2]

イスラムが舞台のアクション&RPG!

株日本テレネット
☎03-268-1159

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

第三次世界大戦の危機からイスラムを救うため中世の勇者がタイムワープ

中世のイスラム世界では2大王朝が対立。戦乱渦巻くなか、聖地奪回をめざす十字軍も介入、混乱をきわめた時代にアサシンと呼ばれる戦闘集団があった。アラムート城を根城として、対立する王朝の1つであるセルジュク朝を恐れさせていた。

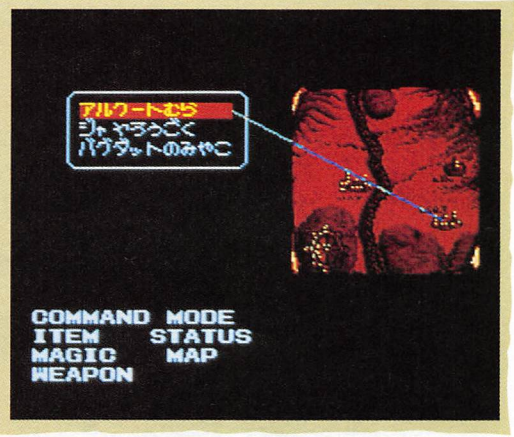
そして時は流れ、現代をとおり越した近未来。第三次世界大戦勃発の危機せまる199X年の中東。2大国の謀略から、アラムートの地に幽閉されてしまったイスラム世界の最高指導者ガザル師は、天使ジブリールから、人類がかつて抱えたことのないこの危機を救うため、中世から伝説の戦士が現れるというアラーの啓示をうけた。そして師の前に、700年の時を越えてアサシン最強の戦士サドラーが月光の輝きとともに現れたのだ。

4人のパーティでアクションとRPGを行ったり来たりの2本立て

ゲームは9つのステージに分かれていて、最初のシナリオはアサシンが実際に活躍した中世イスラムが舞台。また、右に示したように進行は大きくアクションとRPGのシーンの2本立てで構成されている。

主人公のサドラーは、まず味方の仲間捜しから始め、4人のパーティでイスラムを救うのだ。

第1面マップ



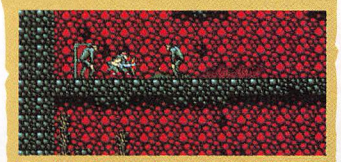
第1ステージのマップ。最初、移動できる地点は1つだが、場所に関する情報を得るとMAP画面でコマンドを使った移動ができるようになる

メイン画面

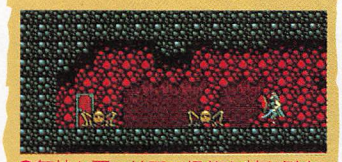
画面左下は、コマンド切り換え用のウインドウ。中央はHITPOINTとMAGICPOINTのグラフ。右側のグラフは、サドラーのAP（破壊力）とAC（防御力）のバイオリズム

アクションシーン

アクションシーンでは、敵や怪物を倒し、レベルアップするとともにお金をかせぐのだ。宝箱も見つかる。



バグダッドの都に潜入するために入る地下道がアクション場面になる



気持ち悪い地下の怪物や敵を倒すといくらかのお金と経験が得られる

RPGシーン

情報を集めたり、買い物をしたりするのはRPGシーン。武器や薬類もここで手に入れられる。

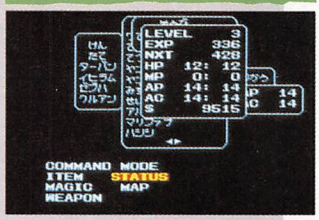
まずは情報収拾が必要。町を歩いている人からの情報が頼りなのだ

店に入る。楽器屋ぶるぶるでは仲間のルーミーと出会えたりする

人から情報を得る

町や村で人に出会ったら、必ず話そう。重要な情報が得られることもある

ウインドウで確認



ステータスや持ち物、武器の装備などは、ウインドウでチェックできる

イスラムらしいアイテムがいっぱい

このゲームならではのこった設定のアイテムが、ゲームをもりあげている。オアシス屋では、砂漠ではかかせない水を売っているし、イスラム教にとって重要な聖典も登場する。また、特徴的なのはハシシなどの麻薬類。急激な攻撃力や防御力の助けになるけど、副作用もある。

ヤミ屋ではアルコールをはじめ、ハシシやマリファナなどアブナイ薬が手に入る

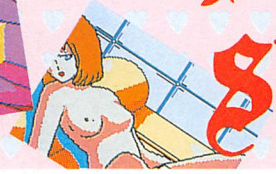
©日本テレネット

9月15日発売予定

自分を鍛えて店を持ち、女のコたちを育てていくARPG

Soapland story

ソープランド ストーリー



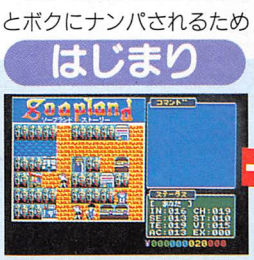
媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

みずからを鍛えて店を持つ ナンパ編

立身出世

下にある11枚のポートレイトはこのゲームに登場する女のコのほんの一部である。あきれてしまうくらい女のコがいっぱいいるのだ。うれしいかぎりです。

しかも、彼女たちはなんとボクにナンパされるためにいるのだ。10画面ぶんていどのちいさな町で、ところせましと歩いている彼女たちに声をかける。くどいてどこかに連れていく。スポーツセンターなんかがベターなようだ。そして、相手がその気になったようなら自分の家に連れこんで、まあいろいろあって、おねだりする。運のいいときはお小遣いをもらえる。このお金で女のコにあげるプレゼントを買ったり、スポーツセンターで体を鍛えたりできるのだ。また、うまくナンパできると経験値が増える。経験を積むほど女のコがひっかかりやすくなる。お金もたまる。うん、ARPG(アダルト)だ。そして、経験値20、お金200万円以上のときに「オバサン」をクリアすると、自分の店、もちろんソープランドを建てられる。



↑ゲーム画面。まだ未熟なボク↑女のコに声をかけるとナンパモードに入るのだ↑スポーツしていいイメージをあたえて↑自宅に連れこんで決めたいと思う

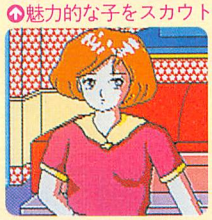
そうそうそう。この手のゲームは女のコがかわいくてそれで楽しいのだ。

スカウトした子を育てる ソープランド経営編

夢のハーレム

↑魅力的な子をスカウト

町でスカウト↓



↑女のコにテクを教える

いろいろ教育したり↓

→これで魅力が上がる

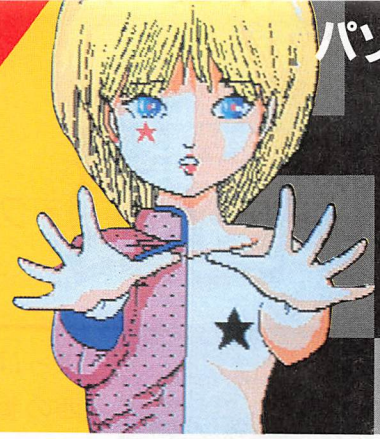
プレゼントしたり

店を持つと毎日経費がかかる。女のコをスカウトして働いてもらわないと破産してしまうのだ。女のコは働くともちろん疲れる。たまには休ませてあげないと出ていってしまう。警察もこわい。だから、ふつうにしてても客がよってくるように女のコたちを育てないともうからない。RPGぽい経営ゲームなのだ。

©ハード

発売中

パソコンがしゃべるエッチな3Dブロックくずし



SEXY（セクシー） VOICE（ボイス）

不思議の壁

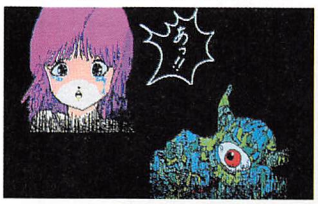
NEW SYSTEM HOUSE OH!
☎075-502-2972

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

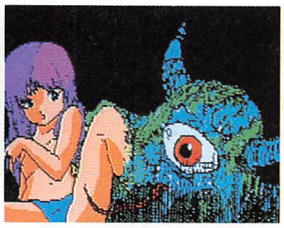
女の子がしゃべるうれしいデモ

このゲームの"売り"は、なんといっても画面に出てくる女の子たちがしゃべること。

とくに、オープニングにあたるデモ画面では、かなり多くのセリフがあって、パソコンから女の子の声が出てきておどろかされる。ゲーム中も、出てくる女の子はみんなしゃべってくれるので、いっそうゲームに熱がはいるというもの。



↑風俗予備校の美少女たちが誘拐される事件がつぎつぎにおきている



↑誘拐された美少女たちを救い出しに行くのだ

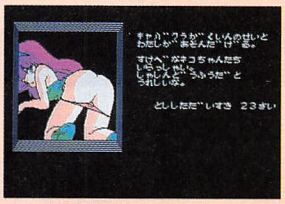
6人の女の子を助けろ

舞台になるのは誘惑星の学園都市。ここには各種の風俗産業のエキスパートを育成する有名校が集まっている。

誘拐された女の子たちは、いずれも各校の美少女たちだ。ゲームスタートまえには、彼女たちのデータを見ることができるので、ちょっと紹介しよう。かわいい女の子のためならやる気も出るね！

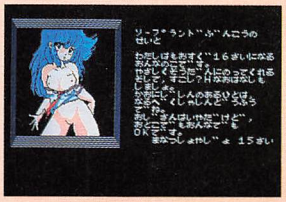
↑この太ったみにくいやつが、おじゃまネコ。すぐに出てきて本当にじゃま

↑ソープランド財団の娘、みか15才

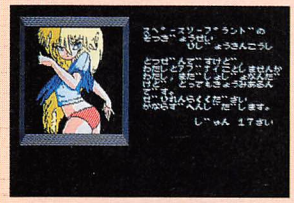


↑キャバクラ学院の生徒。年下大好きの23才

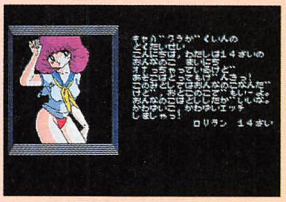
↑ソープランド音楽院のオネエ、17才だ



↑ソープランド分校の生徒、15才



↑スペースソープランドの卒業生、じゅん



↑キャバクラ学院の特待生、14才

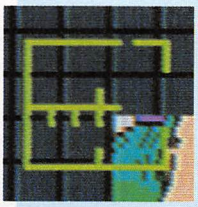
スリル満点の3Dブロックくずし

さて、ゲームのほうはというと、一風変わった3D表示のブロックくずし。

キミが操作するのは四角いワクのレーザーパドル。青いボールが超重力ボール、左右のはしを上下に動いているのはパネルで、やたらと動きまわる青い四角は謎の物体で、いわゆる敵だ。

ゲームスタート後、正面に立ちはだかる壁を超重力ボールでくずしていき、壁のむこうに閉じこめられた女の子たちを救い出すのがキミの目的。女の子は全部で6人、つまり全6ステージというわけだ。ステージをクリアすると、おじゃまネコが出てきて、スコアを金貨にかえてくれたり、金貨を超重力ボールとかえてくれたりする。そのあとには、助けた女の子たちのエッチなグラフィックのごほうびも待っているぞ。

このゲームには、隠しコマンドや隠れグラフィックなどもあるので自分で探してみよう。

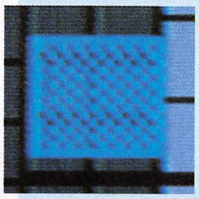


レーザーパドル

↑これがキミが操作するレーザーパドル。縦横斜めの8方向に移動可能。謎の物体に触れると動けなくなる

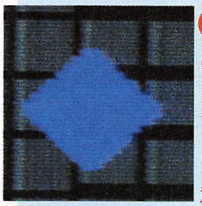
超重力ボール

↑超重力ボール。このボールで壁をくずしていくのだ。最初ボールは3つしかない



パネル

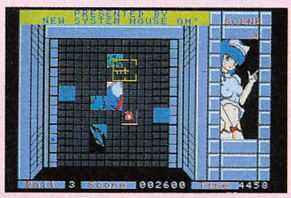
↑このパネルにボールを当てると横へ中央まで動き、ブロックを消してくれる

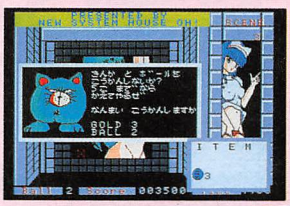


謎の物体

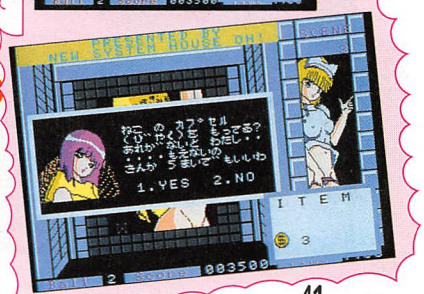
↑この物体に触れると、レーザーパドルがかなしばりにあってしまう。十分注意しよう

壁をこわすと女の子が…





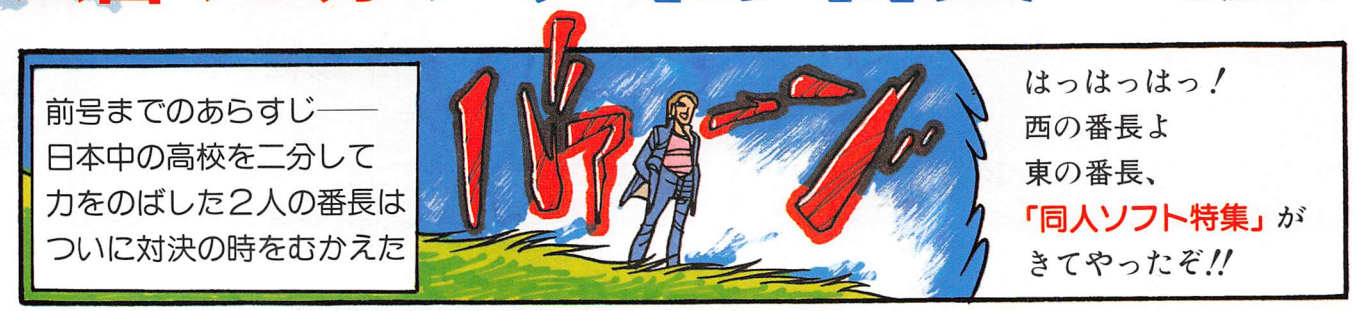
↑だんだん女の子のエッチな絵が出て、全部見えたらクリアだ！

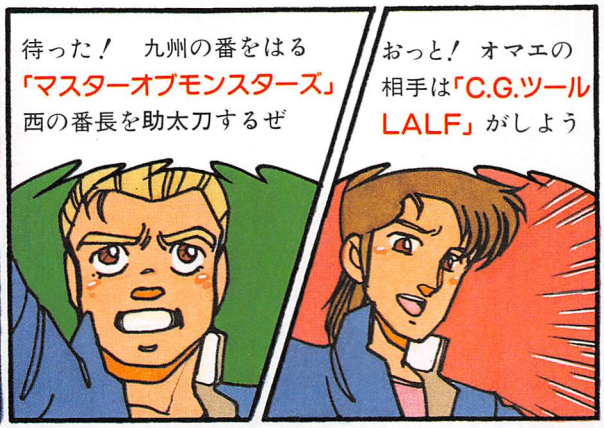


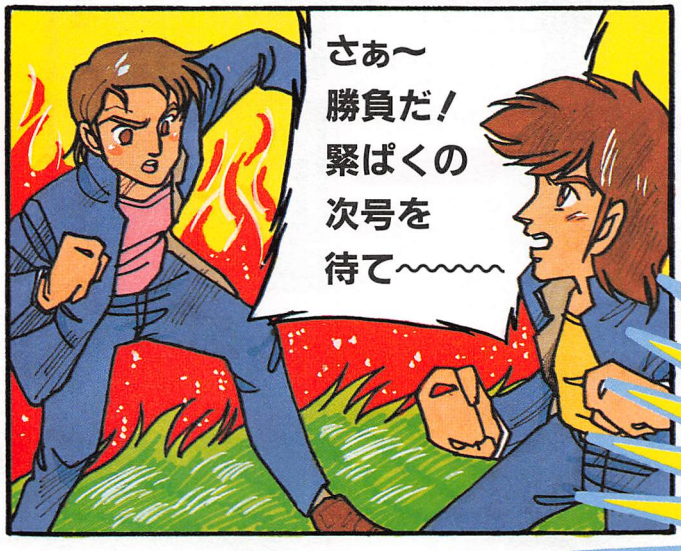
©内山亜紀／NEW SYSTEM HOUSE OH!

熱血風雲 広告マンガ テクポリ番長

テクノポリス編集部
& 佐藤 元







根性と勇気の
パソコンゲーム誌
テクノポリス
10月号
好評発売中
定価480円
毎月8日発売
徳間書店

Mファン大賞をねらう10本+スペシャル1本

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

●Obstacle Race……43
●BALL RACE……44
●そりたん……45
●ばうんす……46
●PASTEL1&2……46
●ミニボクシング……47
●SATURN……47
●Toss Toss Toss……47
●W MISSILE……48
●Penalty Kick……48
●たこの海岸物語PART3迷宮編……49

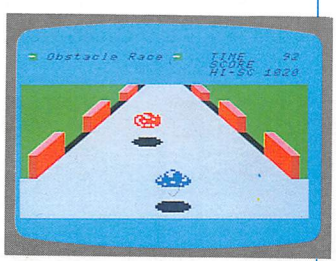
エントリーナンバー 01

オブスタクル レース Obstacle Race

空を飛べても道を走る
レースはろD高速感覚

MSX・MSX2 RAM16K
BY しんたろうの父
RP部門10画面タイプ(7画面)

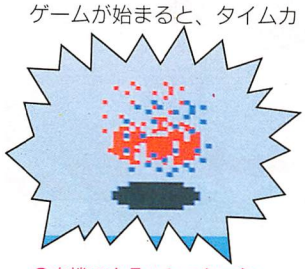
リストは60ページ



2次元のディスプレイでいかに3次元の雰囲気を出すかがこのプログラムのテーマだ。UFOが地平線から現れてこちらに迫ってくる雰囲気と、自機がまっすぐの道を進む感じがよく出ている。

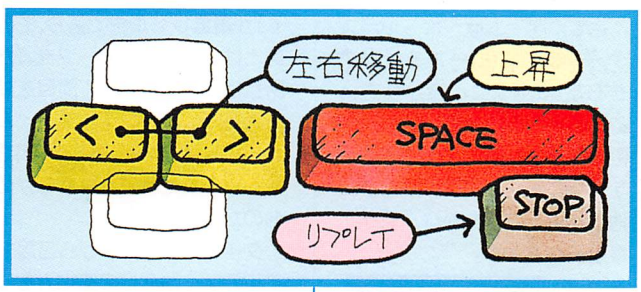
Obstacleとは障害物という意味。このゲームでは、遠近法で描かれた道のはるか向こうからやってくるUFOが障害物となる。

ゲームが始まると、タイムカウントが始まり、地平線のうえに最初のUFOが現れる。遠近法のきいた道の左右のブロックが流れるようで、いかにも高速で自機が進んでいるような感じだ。地上に影を落としながらUFOはこちらに近づいてくる。そして、自機のところまでUFOがやってきたときが、このゲームの勝負どころだ。



自機のクラッシュシーン

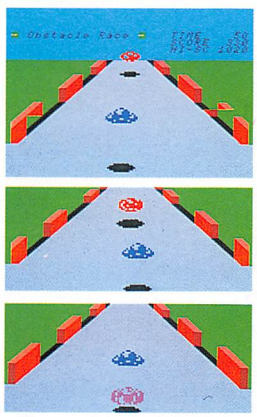
UFOをただよけるのは、かんたんなのだが、それでは得点にならない。自機が地上に落とす影には特殊なパワーがあり、この影でUFOをとらえる(つまり、UFOの真上を通過する)と、UFOが破壊されて得点となるのだ。



うまくUFOを破壊できたときの、自機とUFOとの距離が短いほど得点は高い(最高60ポイント)。つまり、UFOから離れた上空を通過するだけでは、低い得点しか得られないわけだ。

かといって、ギリギリのところですれちがってばかりいると、UFOと衝突して自機がクラッシュする危険が高くなる。

ただし、たとえ自機がクラッシュしても、しばらくすると自機が復活してゲームを続けることができる。そのかわり、復活するまでの時間がロスとなって、得点のチャンスが減るわけだ。



UFOを自機の影にとらえれば得点になる

タイムカウンター(画面の右上)が0になると、ゲームエンド。制限時間内になるべく高いポイントを取るのがゲームの目的だが、立体感とスピード感だけでも、十分楽しいレーシングタイプのゲームだ。

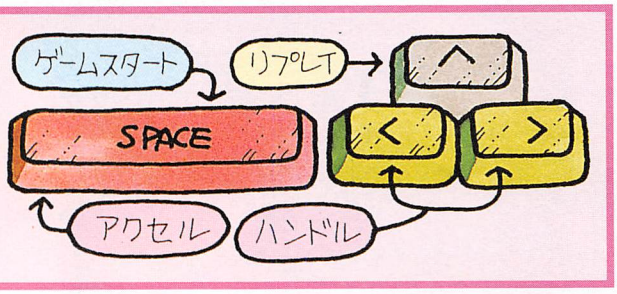
エントリーナンバー 02

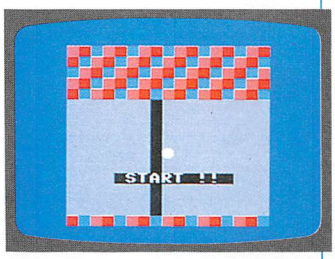
ボール レース BALL RACE

丸いボールを走らせて世界一速い男を目指す

MSX・MSX2 RAM32K
BY TEIJIRO
RP部門N画面タイプ(3画面)

リストは65ページ





車でなく、ボールだからこそおもしろい。ふわふわっと浮かびあがってススッと走っていくボールの動きが楽しくてついつい何度もやってしまう。不思議な魅力のコースレーシングゲーム。

基本的には、下のようなコースを3周して、タイムを競うゲーム。

ところが、走るのは車じゃなくてふわふわ浮かぶボール。走っている方向がつかみにくく、なかなか苦労させられる。

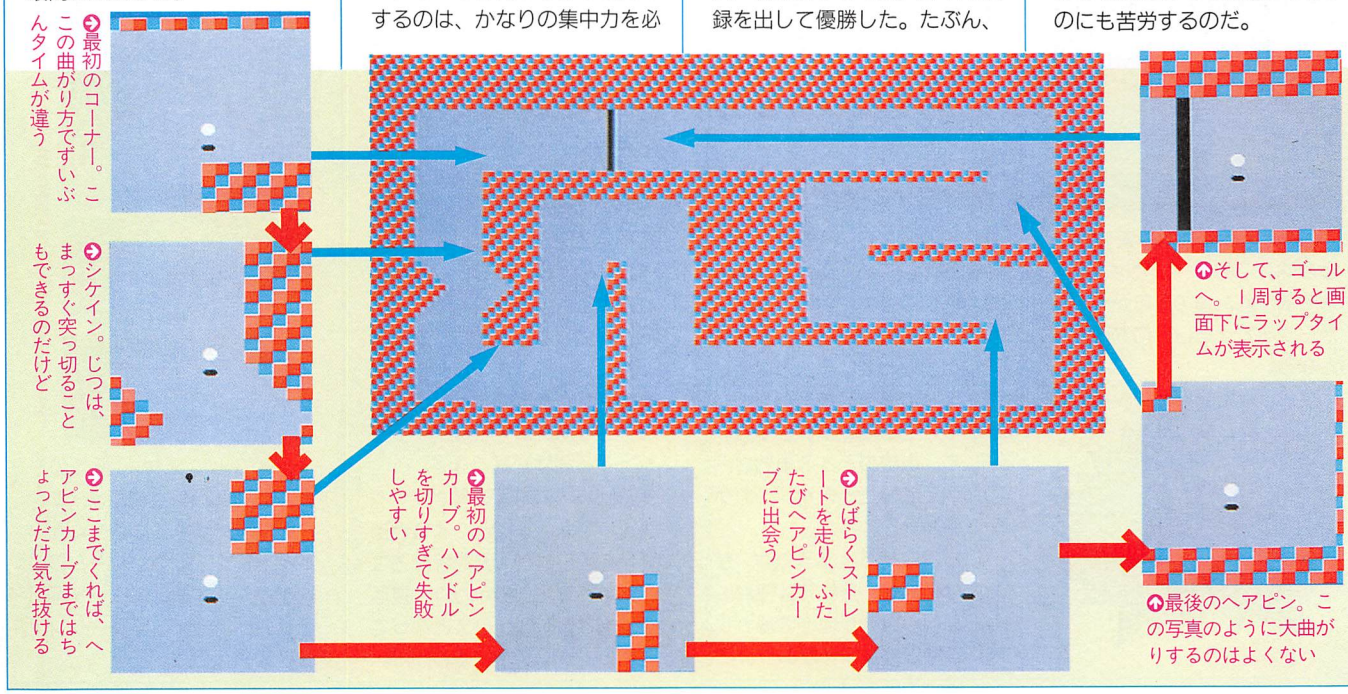
さて、ゲームは、ボールがスタートライン(ゴールラインでもある)にポツンと置かれているところから始まる。スタートの合図とともに、スペースキーを押して加速。ボールは次第に地上から浮かびあがり、やがて最高速に達する。

最初のコーナーを抜けると、クキクキッと曲がった部分(シケインという)でボカスカぶつかってしまうのが初心者の常である。ダメージメーター(画面の上に表示されていてボールが何かにぶつかるたびに減っていく)が最低レベルまで落ち、そのあとは、ヘアピンカーブを4か所抜けて、ようやく1周目を終える(1周ごとにラップタイムが出る)。はじめてやって1周できたらそれだけでもなかなかのものだ。

タイムを意識しながら3周もするのは、かなりの集中力を必要とするだろう。

編集部では、もちろん、このゲームで熱いレーシング大会をくりひろげ、十字軍のムダめし食い編集部Fが135秒台の好記録を出して優勝した。たぶん、みんなが一生懸命に仕事しているわきでこのゲームに青春をぶつけていたに違いない。じっさい、最初はボールの方向がつかめず衝突ばかりで150秒を切るのにも苦労するのだ。

↑3周して、それまでの記録を超えると、「BEST TIME!」と表示されて、ベルガーか、ナニーニか、セナか、プロストかという気分になる



エントリーナンバー 03

そりたん ～solitude tank～

ソリチュード タンク

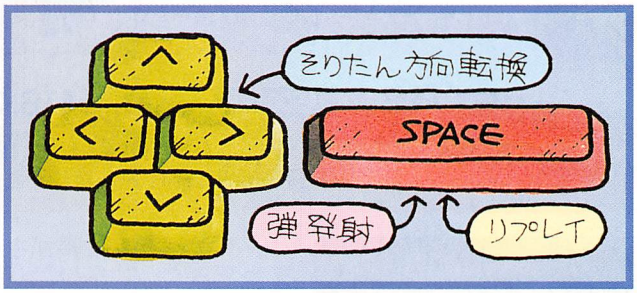
リストは66ページ

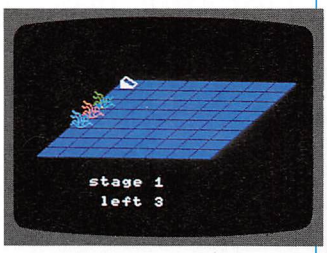
すべての敵を撃破する異次元の孤独なタンク

MSX・MSX2 RAM8K

BY TAI

RP部門10画面タイプ(6画面)





アクションパズルゲームには、今までにもいろいろ傑作がある。しかし、この静かなゲームは、アクションとパズルの結びつきがきわだってユニークで、格段におもしろい。3Dふう画面も光る。

「そりたん」は、副題にあるようにsolitude tank(孤独戦車)の略。たしかに、切り取られたように暗闇に浮かぶパネルの世界にたった1台置かれた戦車は孤独に見える。

パネルの世界では、ステージごとに、地形、敵の現れる場所、それぞれの敵の移動パターンが決められている。

すべての敵を砲撃で破壊すればステージクリアとなり、8ステージをクリアするとコングラチュレーション。パネルからはみだしたり、敵と衝突したりすると、そりたんが1台減り、最後のそりたんがやられるとゲームオーバーになる。

そりたんは、パネル上を4方向に動きまわるが、進行方向を180度変えることはできないし、停止することもできない。動きもカクッカクッと、敵と同じタイミングでしか動けないので、気づいたときにはもう敵とぶつかるか、パネル外にはみだすかしかないという状態におちいることもある。

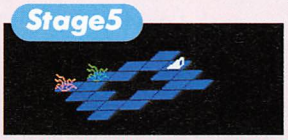
敵を破壊する弾は、そりたんのいるマスから3マス先に落ちる。弾を撃ってから落ちるまでのあいだに少し時間があって、もちろんそのあいだにも敵は動いているので、そのぶんをちゃんと計算して撃たなければならない。しかも、そりたんの撃った弾は、敵だけでなく、パネルも1マスぶん破壊するので、へたに敵をやっつけると、そのときにできた穴のために自滅することだってある。

しかも、ステージによってはある1か所からしか敵をやっつけられない場合もあって、そのたいせつな地点を破壊してしまうとすでにそのステージは死んでいることになる。

ただ、敵は基本的に同じ地点を往復するというパターンなので、とちゅうにわざと穴を作って、敵を足止めするテクニックはけっこう有効だ。

8ステージも厳しい戦いが楽しめる！

Stage5



パネルからはみ出さないように動くだけでもたいへんなステージ

Stage2

右下にいる敵は2つのマスを動くだけで倒すのがむずかしい

Stage6

道にへたに穴をあけるとそれだけで自分の道をふさぐことになる

Stage3

敵とぶつからないように安全な地点に避難してから作戦を練る

Stage7

狭い地形なのですぐに戦況は緊迫してしまう難ステージ

Stage4

4匹の敵は中央のマスに集結したり散らばったりと不気味な動き

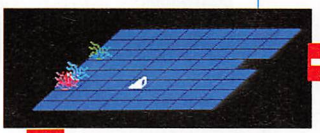
Stage8

最終ステージ。動きまわるのはやさしいが解き方はむずかしい

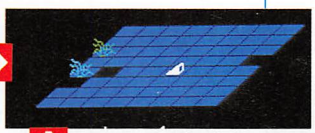
敵のただなかへ

ねらいを決めて曲がる

砲撃開始。白い弾が飛んでいく

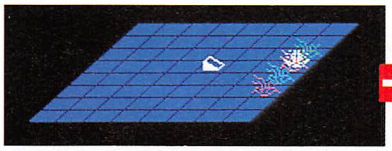


今度はこいつだ！

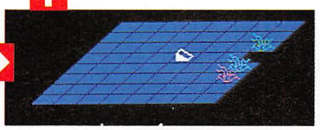


足止め作戦も有効だ

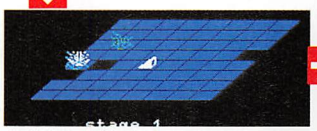
最後の敵も足止め作戦でやっつけて、ステージクリア。厳しい戦いはまだまだ続く



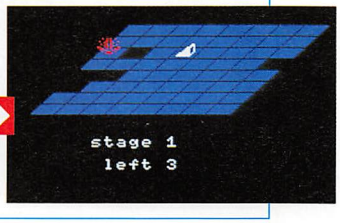
命中！　爆発のグラフィックがいい出来



あとはむなしく穴が残る



動けない敵をねらいうちにできる



エントリーナンバー 04

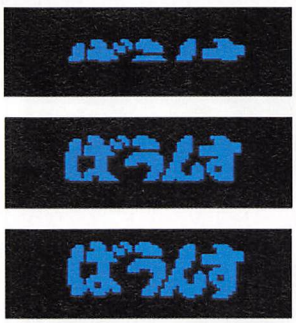
ばうんす

リストは62ページ

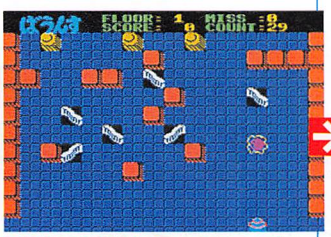
考えると頭が痛くなる超複雑なパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
RP部門10画面タイプ(10画面)

ノーベル賞なみに頭がさえわたっていて多少のパズルでは満足できない人にすすめたい。このパズルを頭のなかだけで解いてしまえる人をわたしたちは「失われたマヤ文明」と呼ぼうと思う。

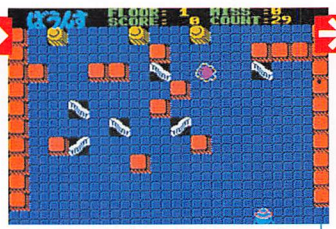


始まりがかっこいい。上の写真のように、まるで日が昇るように「ばうんす」という文字が浮かび上がってタイトル画面に変わっていくのだ。しかも、このゲームは、去年のプログラムコンテストで金の鳩賞を受賞した『BOSIP(ボシップ)』の続編なのだ(ほんとは、最優秀賞だけど)。

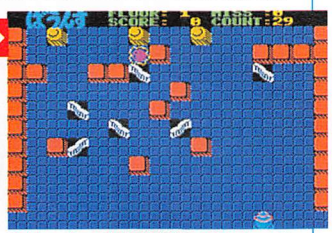


まずこの位置からスーパーバブル発射。さてこのバブルはどう進んでいくでしょう

全10面のむずかしいパズルだが、遊び方は単純。自機を左右に操作してスーパーバブル(ふにゃふにゃした物体)を発射し、バウンサー(反射板)を利用して、画面のいちばん上にいくつか置いてあるデバッグポールすべてにあてれば面クリア。



バウンサーを1つ押しだし、左へ進んでいくスーパーバブル

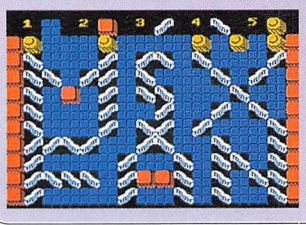


けっきょく中央付近のデバッグポールに向かっていくのでした

バブルがあたるたびにバウンサーの位置がその方向にずれ、バブルのその後の道筋を予測するのがたいへんむずかしい。

バブルを30発以上発射するか、ギブアップで1ミス。3回ミスするとゲームオーバーだ。

コンストラクションモードもありばうんす



1～5キーでキャラクタを選んで面を作っていく(写真はたぶん解けないMファン面)。作り終えたらリターンキー。表示されたデータをメモしておいて、行1030～1120のどれかの面データと置き換えればオリジナル面が遊べるのだ。

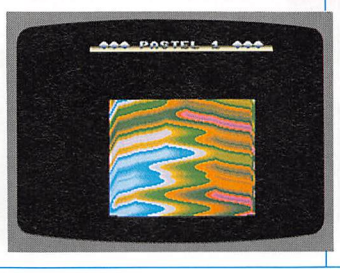
エントリーナンバー 05

パステル PASTEL1&2

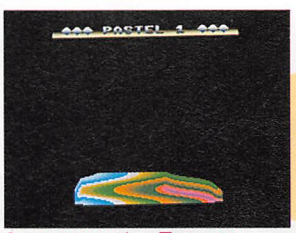
リストは54ページ

じっと見つめるだけの美しい色の華麗な競演

MSX2専用 VRAM128K
BY NOGY
RP部門1画面タイプ



タイトルを見て、このプログラムが電話のゲームだと思う人はごくわずかだろう。さらに、左の画面写真を見てもなお、これが電話のゲームだと固く信じている人はもっと少ないだろう。



ゆらゆらと立ち昇る、PASTEL 1のやさしい画面

チラチラと波が揺れ動いていくPASTEL 2の刺激的な画面

これは、見る、ひたすら見るだけの2本のプログラムだ。

PASTEL1は、グラデーションがゆっくりと立ち昇っていくプログラムで、PASTEL2は、ちょうど反対になった2つのカラフルな波が重なりあってチラチラと揺れるプログラム。どちらのプログラムの画面も、冬の日のパチパチ燃える暖炉の火のように、なんとなくじっと見つめていたくなる。

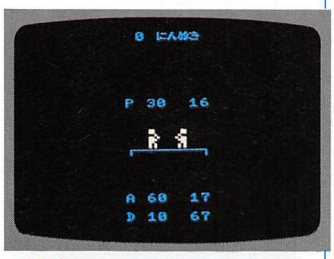
エントリーナンバー 06

ミニボクシング

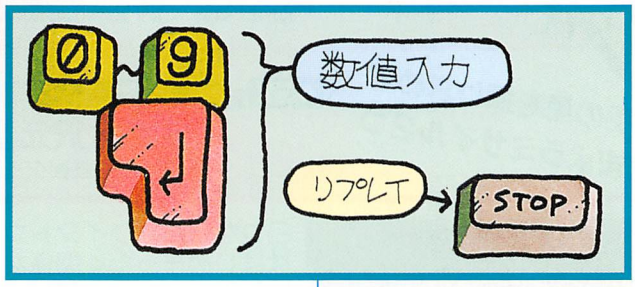
データで戦う、ボクシングシミュレーション

MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ

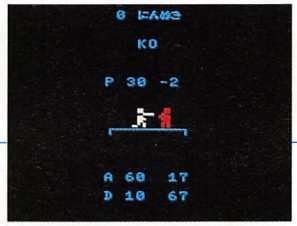
リストは55ページ



RUNさせると、「T?」(敵ボクサーのタイプ)と聞いてくるので、0から32767の数値を入力してリターンキー。続けて、体力(P)、攻撃力(A)、防御力(D)を決める。ただし、この3つの数値の合計は100に決められているので、最初にPとAを決めれば自動的に試合開始となる。左側が自分、右が敵のボクサーで、先にPが0になったほうが負け。自分のボクサーが何人勝ち抜けるか、応援しながら見て楽しむゲームだ。



自分のエディットしたボクサーと約3万タイプの敵を戦わせる



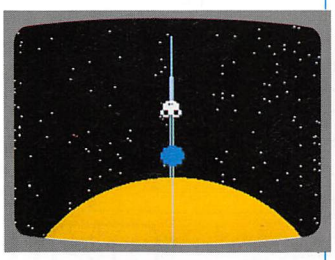
エントリーナンバー 07

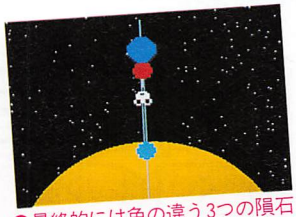
サタン SATURN

3色の隕石(いんせき)をよけつつ土星の回りをぐるぐる

MSX・MSX2 RAM8K
BY Nu~
RP部門1画面タイプ

リストは56ページ

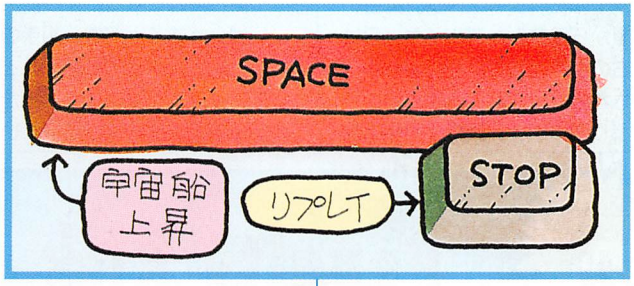




最終的には色の違う3つの隕石が迫ってきてたいへんこわい

土星の輪を周回飛行していると、隕石がビュンビュン飛んできた。ふわふわとまだるこしい自機を操作して、ひたすら隕石をよけて生きのびよう。

10秒生きのびると、別の色の隕石が現れて、ダブル隕石の苦しい状況になる。さらに生きのびるとトリプル隕石。これで1分間以上生きのびれば、今年度のノーベル平和賞にノミネートされるわけがないだろ。



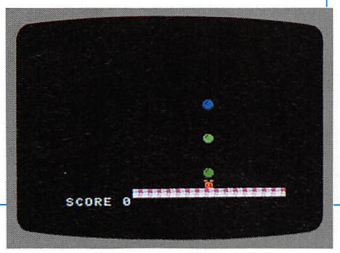
エントリーナンバー 08

トス トス トス Toss Toss Toss

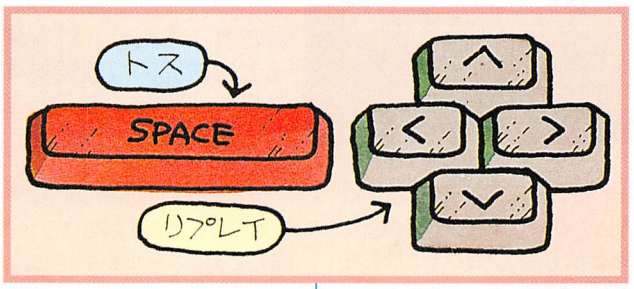
3つのボールを使ったお手玉ふうアクション

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHINTAKO
RP部門1画面タイプ

リストは57ページ



もう9月やというのに、ほんまにあつうおますなあ。わては京都のボードビリアンとす。ボードビリアンゆうても、たいしたもんやあらしまへん。玉3つでお手玉するだけなんとす。



あんたはんもやってみやっしゃ。玉がきたら、タイミングよう、スペースキーをタカッ。操作はこれだけとす。

そやけど、2つ、3つ、いっぺんに落ちてくると、もうパニックとす。落としはったら、ゲームオーバー、ほなさいなら。

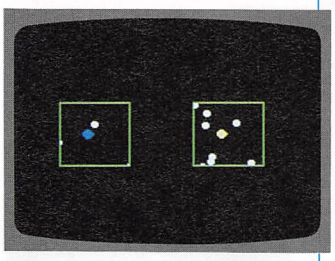
エントリーナンバー 09

ダブル ミサイル W MISSILE

相手の星を探し求めて さまようミサイル2つ

MSX2専用VRAM64K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ

リストは 58ページ

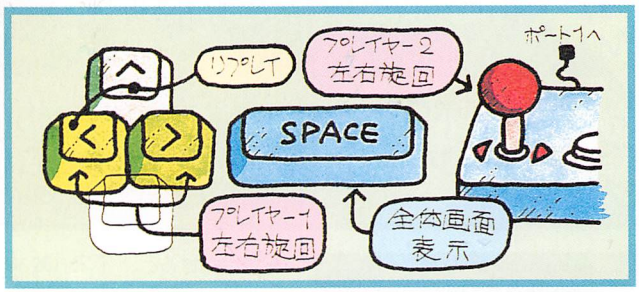


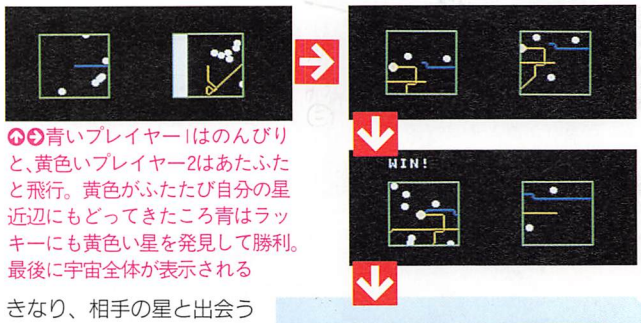
2つならんだウインドウははじめまったく関係ない画面を映し出しているが、2つのミサイルが出会うとき、はじめて同じ宇宙にいたことがわかる。出会いの感覚がこのプログラムのテーマだ。

7月号掲載の『ZIRETTA MISSILE』(お茶・作)の2プレイヤー対戦版。

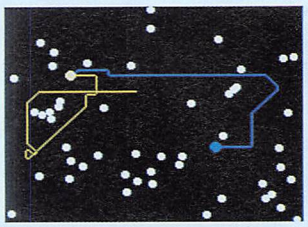
青い星から出発したプレイヤー1は左のウインドウ、黄色い星から出発したプレイヤー2は右のウインドウにそれぞれ表示される。目的は、相手の星にたどりつくこと。最初は相手の星の位置がわからないので、カンに頼って宇宙をさまようことになる。ただし、まわりの壁や白い星にあたると、一瞬でまた自分の星にもどされてしまう。

しばらくすると突然、相手の軌跡と出会う。その軌跡をたどっていけば、相手の星の位置がわかるのだ。運がよければ、いきなり、相手の星と出会うこともあるだろう。単調な宇宙空間を飛んでいるときに、ほかの宇宙船や隕石と出会うときの感覚はこういう感じかもしれない。





↑→青いプレイヤー1はのんびりと、黄色いプレイヤー2はあたふたと飛行。黄色がふたたび自分の星近辺にもどってきたころ青はラッキーにも黄色い星を発見して勝利。最後に宇宙全体が表示される



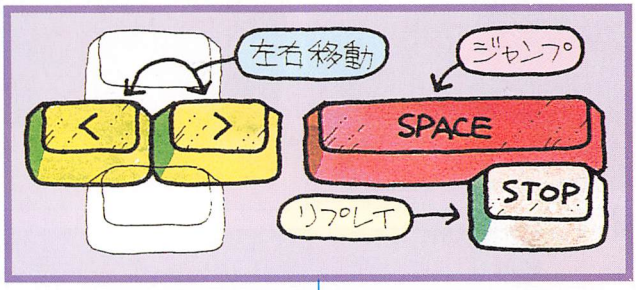
エントリーナンバー 10

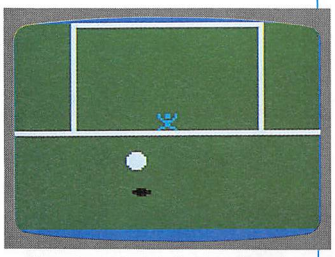
ペナルティ キック Penalty Kick

3D的な画面で楽しむ ゴールキーパーの練習

MSX・MSX2RAM8K
BY Sirius
RP部門1画面タイプ

リストは 59ページ





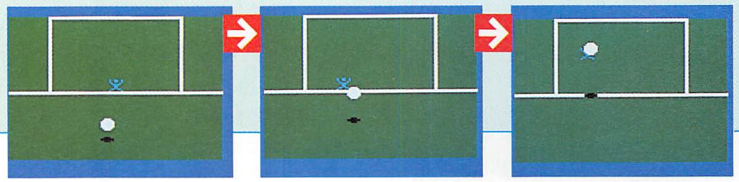
空中を飛ぶキャラクタが地上に影を落とすプログラムは今月偶然にも3本あるが、1画面タイプではこれ1本だけ。影を使って3次元的な表現をすれば、1画面でもこんなゲームが作れるのだ。

サッカーのペナルティキックだけを取り出したゲームは、以前からゲームプログラムによくあるが、このプログラムは影をうまく利用して、立体感のあるゲームに仕立てている。作者(中3)は、サッカー部員だそうだが、やはり、実際にやっている人の感覚は鋭い。

プレイヤーはゴールキーパーとなって、画面手前のほうから飛んでくるボールをキャッチしていく。ボールはゴールのじょうずにぼうずの絵をかいた、とかなんとかいっているうちに、ボールがスーッと飛んでくる。キーパーを左右に移動させ、ボールの高さの見当をつけて、ジャンプ! タイミングがあえば、プルルルリリと鳴って1点。のがせば、プピプピと鳴って1ミス。ミス3回でゲームオーバーになり、いやにでかい文字でその回の得点と、ハイスコアが表示される。

だれが蹴っているのかしらないが、キックされるボールはじつに鋭いところをさまざまについてくる。右上すみに来たかと思えば左下に、そうかと思えばどまんなかに、でもやっぱり左上すみに……ゴールキーパーは気を抜くひまもないのだ。

↓すばやい判断で左右に移動し、タイミングよくジャンプ!



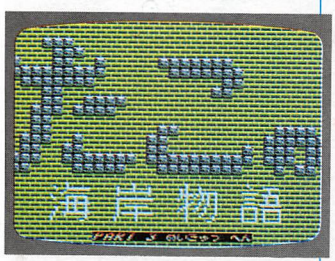
スペシャルプログラム

たこの海岸物語PART3 迷宮編

リストは68ページ

さまよえばザナドゥ、敵と出会えばドラクエ

MSX・MSX2RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
FP部門(11画面+14画面)

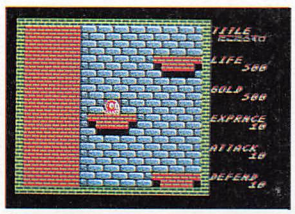


前回の『まものクエスト』、今回のこの作品と2本続けてFP部門(残念だがコンテストの対象外)に大傑作が来た。もうほめることばが残っていない。見ればわかる、やればもっとよくわかる。

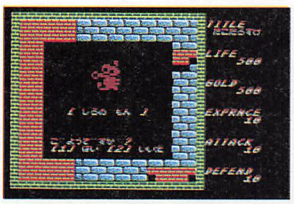
去年の5月号に掲載された『たこの海岸物語PART1 海岸編』以来、1年以上かけて、ここに、たこ3部作が完結した。とちゅう、『PURE STAR』という傑作も発表しながら、根気よく最初のテーマを維持しつづけた、米屋のチャチャチャに拍手を送りたい。

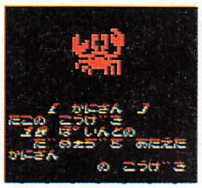
彼女「たここ」をいか大王にさらわれたたこは、海岸で鬼島を倒し(PART1のシューティングゲーム)、洞窟を抜け(PART2のパズルゲーム)、ついにいか大王の城にたどりついた。このPART3は、複雑な迷宮になっているいか大王の城をさまようアクションRPGの大傑作だ。

移動シーンはザナドゥタイプ、戦闘シーンはドラクエタイプのゲームで、カーソルキーで移動し、数字キーでコマンドを選択して、戦ったり、武器や防具を手に入れたりしていく。謎も多く、たっぷり楽しめるだろう。



スタート地点の城の門。ここでスペースキーを押すと門番が現れ、用を頼むと、ゲームのロード(よむ)、セーブ(かく)ができる





敵は27種類。戦闘はドラクエタイプで進んでいく

天の迷宮

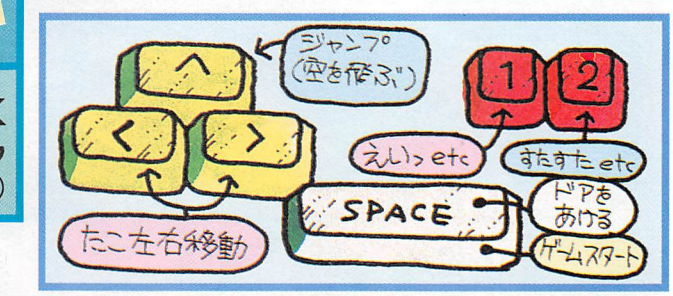
城の天のほうにある迷宮には、謎を解くカギが隠れている

母なる海

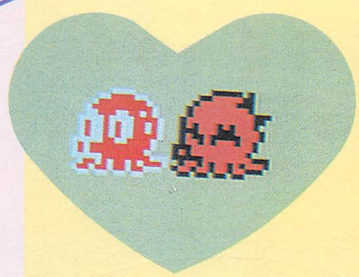
ちゃんと波うつ海のグラフィックには感激してしまう

あるものがないとこれない洞窟。本格的な冒険はここから始まる

謎の洞窟



出演者たち



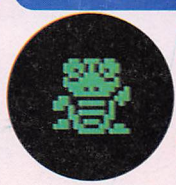
たこ&たここ

1年以上の歳月をかけて、恋人を探し求めてきた主人公たこと、その恋人たここちゃん。たことはいえ、なんだか色っぽいので、ついたこがうらやましくなるのはわたしだけだろうか

くらげ

くらげちゃんなどの名前を持つ弱い敵。最後のほうで重要な役どころも演じる

かめ



3種類の敵になって出てくるが、各地にある武器屋の主人としても登場する

かに

あまり強くない敵としてもしょっちゅう出てくるが、病院の院長役もこなす

とびうお

とびうおっちなどの名前で強力な敵として登場する一方、協力者でも出演

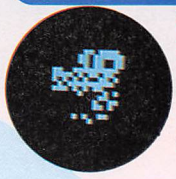
えび

教会の牧師、謎の仙人、えびちんなどの3種類の役を演じわける演技派のえび

たつのおとしご

とびうおについで強い敵キャラクタだが、城の門番としてはいつも世話になる

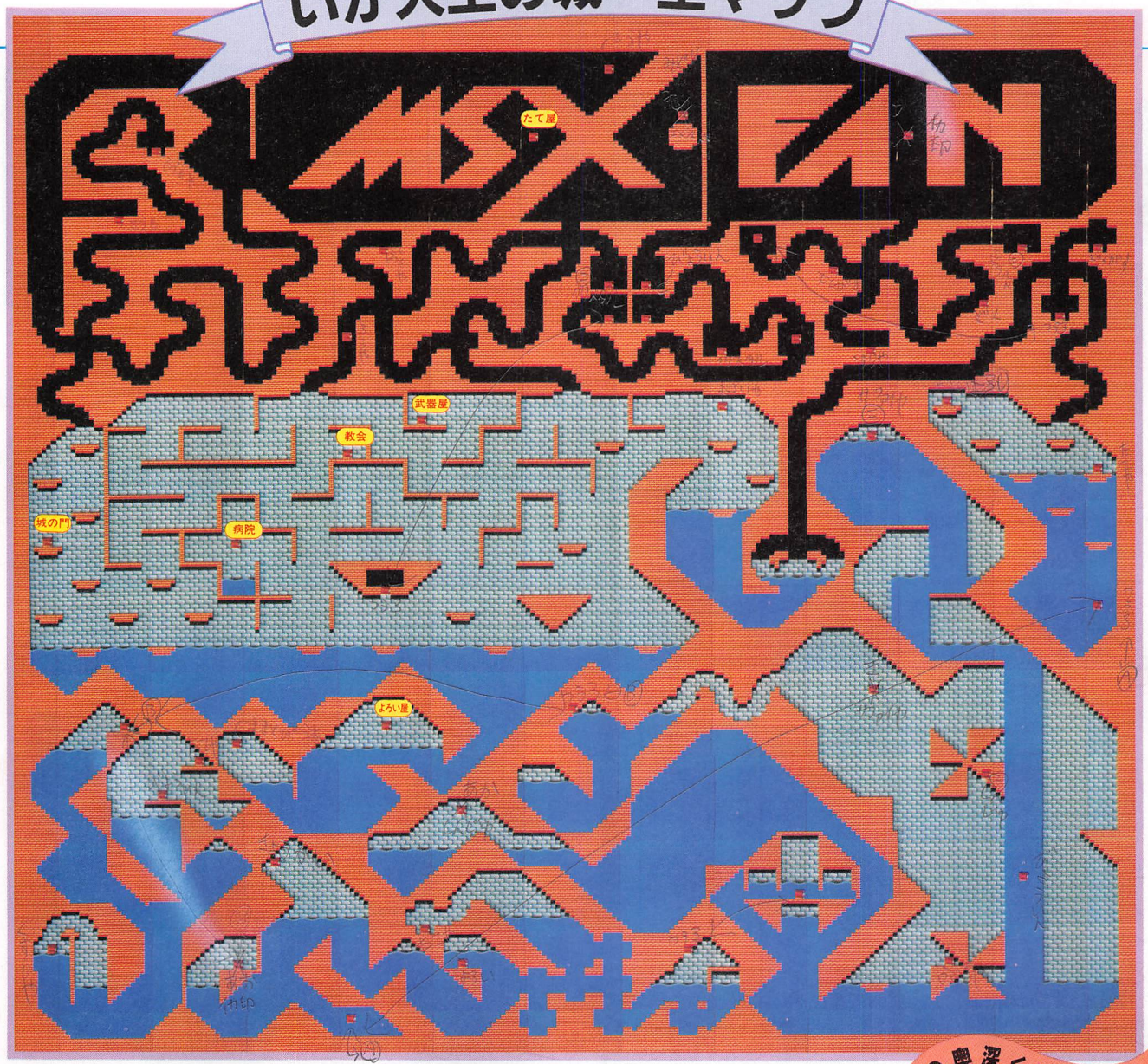
ぼぉん



骨。敵のなかではもっとも手ごわい。ワープゾーンの案内役としても登場

次のページへ続く

いか大王の城　全マップ



戦闘の基本パターンは、「1」が攻撃、「2」が退却（ただし逃げられないことも多い）。もうひとつ、りぼたこ-Dというアイテムを持っていれば（最初1本だけ持っている）、戦闘時に「3」のキーで飲むことができ、体力が強力に回復する。そして、長い戦いと冒険の果てに「ゆうしゃだこ」（称号。8段階ある）となったたこは、本物のいか大王を見つけ、最後の戦いを挑む。

なお、戦闘シーンなどから脱けるときにカーソルキーの下を押しておくと、自分の持ち物リストが見られる。

8曲もあるBGMもすばらしい。芸が細かい。憎い！

謎の奥深くにひそむ いか大王はこいつだ！

いか大王は奥の奥の奥に隠れていて、むちゃくちゃ強い

武器屋、たて屋、よろい屋がある。最初はただだが、あとは有料になる

まずは、この「ままとびうお」のお願いをきいてあげること

隠し通路を通ってどこかへワープ。あちこちに散らばっている

謎のえび仙人。全部で4人いる。CHOPsのあいさつを思い出せ

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！

これでキミもパソコン名人。

★キミはパソコンを使いこなしているか？

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

ハガキをポストへ！

MSX対応 パソコン講座

ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！

★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！

すぐ役立つ！講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる！

さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

(財)電子技術教育協会 〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(367)6600(代表)

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム……53
●PASTEL1&2……54
●ミニボクシング……55
●SATURN……56
●Toss Toss Toss……57
●W MISSILE……58
●Penalty Kick……59
●Obstacle Race……60
●ばうんす……62
●BALL RACE……65
●そりたん ～solitude tank～……66
●たこの海岸物語 PART3 迷宮編……67
●MSXの音楽とサウンド……74
●ファンダムハウス……76

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは9月30日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! くわしくは54ページからの欄外を見てください。

またリストがかわりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 153
 ⇧      ⇧
行番号  確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。
④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"↵
(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。
⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9060↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN↵
⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF VS=>9000 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>247  9050>102  9060>???
```

新・打ちこみミス発見プログラムのリストに一部変更があります。先月号までの行9050を修正して使用してください。

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中!
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

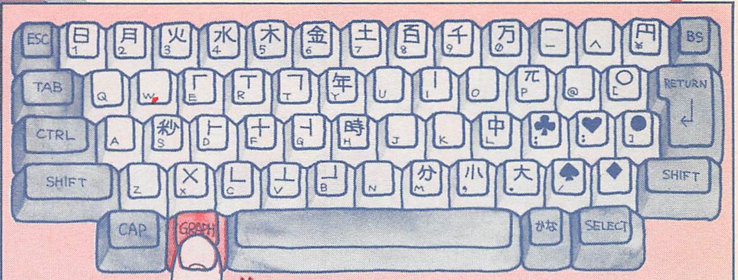
ファンダムアンケート⑩ ▲応募券▲

はじめてのファンダム

第1回 グラフィックキャラクタ

ある日、編集部に1通のハガキが届きました。「MSXファン誌の裏の広告を見てFS−A1Fを買いましが、┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘の打ちこみがわからないので困っています。機器を買った店の人も打ちこみ方を知りませんでした。(中略)60の手習いです、笑わないでください」

編集部は急遽（きゅうきょ）、はじめてMSXでプログラムリストを打ちこむ人のためのページを作ることにしました。



GRAPHキーを押しながら、それぞれのキーを押して、グラフィックキャラを打ちこむ。

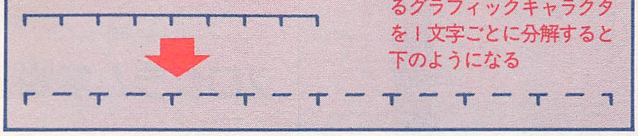
グラフィックキャラクタの打ちこみ方

グラフィックキャラクタとは、GRAPHキーを押しながら特定のキーを押すと表示される「日」、「月」、「円」などの文字や、「♡」、「●」、「┬」、「┐」などの記号のことです。グラフィックキャラのキー配置は、右上のイラストのようになっていて、GRAPHキーを押しながら、それぞれのキーを押すと表示されようになっています。

ここで注意しなければならないのは、これらグラフィックキャラのなかには、掲載リストやディスプレイで左右が連結してひと固まりになるキャラがあるということです。ハガキにあった、┌┬┬┬┬┬┬┬┬┐もこの1つで、4種類のグラフィックキャラがそれぞれ連結して1つの固まりを構成しているのです(下図参照)。

このように、グラフィックキャラが連結されるのは、画面上で表などを作成するときの罫線（けいせん）として使用できるようにするためです。

■グラフィックキャラのつながり



⇧⇩連結して表示されているグラフィックキャラクタを1文字ごとに分解すると下のようになる

また、グラフィックキャラのキー配置のなかには、覚えやすいように意味のあるものがあります。たとえば、「π」はPaiの頭文字のⓅのところに配置されています。このほかの対応は以下のとおりです。

「|」⇨Ⓘ
「─」⇨⊟(マイナス)
「×」⇨☒(エックス)
「円」⇨¥
「小」⇨⧅(「,」のところ)
「大」⇨⧄(「.」のところ)
「秒」⇨SecondのⓈ
「分」⇨MinuteのⓂ
「時」⇨HourのⒽ
「年」⇨YearのⓎ

スクリーンモードによるキャラクタの違い

ファンダムのプログラムリストは、横40字詰めで掲載されています。そのため、実際にリストを打ちこむときは、スクリーンモード0のWIDTH40(ディスプレイ上で横40字詰めにする命令)で打ちこむと便利です。

ところが、スクリーンモード0には1つだけ困った問題があるのです。左下の表を見てください。この表は、ひらがな文字を掲載リスト、スクリーンモード0、スクリーンモード1で見たものです。表を見てもらえれば、一目瞭然（いちもくりょうぜん）なのですがスクリーンモード0では、「り」、「い」、「ぃ」の右側が欠けてしまいます。これは、スクリーンモード0では文字の右側の2ドットを表示しないために起こる現象です。このほかにも、「ぬ」、「め」など、判別しにくい文字もあります。掲載リストにひらがな文字が多く登場する場合には、スクリーンモード1にして打ちこんだほうがいいかもしれません。掲載リストと画面表示とのずれが気になる人は、掲載されるリストの半分の字詰めとなるWIDTH20とするのも1つの方法でしょう。

■各モードによるキャラクタ表示の違い

リスト表記	SCREEN0	SCREEN1
り い ぃ ぬ め	[illegible]	り い ぃ ぬ め

特大いじわるファンクションコール──9月号『SHOPPING』のフォロー

MSX・FAN9月号59ページに掲載されたプログラム『SHOPPING』のリストの一部に誤りがありました。

行80、行140、行440、行520、行530、行570の一部のキャラクタがMSXでは打ちこめないキャラクタに化けてしまいました。9月号に掲載された誤り部分のリスト、およびその訂正リストを以下に掲載します。なお、確認用データの変更はありません。

誤

```
80 '▬▬▬▬ タイトル ▬▬▬▬
140 '▬▬▬▬ メイン ▬▬▬▬
440 '▬▬▬▬ オワリ ▬▬▬▬
520 '▬▬▬▬ ヒョウシ゛  ▬▬▬▬
530 CLS:B$="════════":B$=B$+STRING$(18,21
6)+B$:C$="═        ═":FOR I=0 TO 7:D$(1)=D$
(1)+"ミム":D$(0)=D$(0)+"メモ":NEXT
570 LOCATE 0,19:PRINT"♠タチ        トナ     ネ
ノ     フヘ     ♠♠ツテ[10G] ニヌ[5G]  ハヒ[1G]  ホ
マ[8G]♠"
```

正

```
80 '●●●● タイトル ●●●●
140 '●●●● メイン ●●●●
440 '●●●● オワリ ●●●●
520 '●●●● ヒョウシ゛  ●●●●
530 CLS:B$="たたたたたたた":B$=B$+STRING$(18,21
6)+B$:C$="た        た":FOR I=0 TO 7:D$(1)=D$
(1)+"ミム":D$(0)=D$(0)+"メモ":NEXT
570 LOCATE 0,19:PRINT"ねタチ        トナ     ネ
ノ     フヘ     ねねツテ[10G] ニヌ[5G]  ハヒ[1G]  ホ
マ[8G]ね"
```

パステル

エントリーナンバー05

PASTEL1&2

VRAM128K
MSX2専用

遊び方は46ページにあります

BY NOGY

試行錯誤をくりかえして結構苦労しています

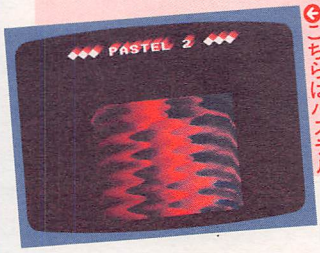
☆「うにゅうにゅ」とわけのわからないこのプログラム。作者は、なにを意図したのだろうかなんて深く考えないように。おもしろ半分に作っただけなんだから。というものの色については、いろいろ試行錯誤をくりかえして結構苦労しています。ところで、少し暑い。風邪をひいてしまった。あっそうだ！　コーラが飲みたくなったから買ってこよう。うー、そういうわけだ。

PASTEL 1

```
10 COLOR 1,0,0:SCREEN8:DEFINTA-Z:R=1:X=8
0:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO1:PSET(67-I,5),0,TPSET:PRINT#
1,"♦♦♦ PASTEL 1 ♦♦♦":NEXT
30 FORI=0TO8:FORJ=59TO200:P=POINT(J,I+5)
:PSET(J,I+5),(I*32+I*4+I¥3-36)*((P=0)*2+
1)*(I>0)-(P>0)*255:NEXT:NEXT
40 FORI=0TO100:PSET(I+80,156),215-I+I¥32
MOD32+IMOD4:NEXT
50 COPY(80,57)-(180,156),0TO(X,56),0
60 IFABS(X-80)>50RRND(1)>.9THENR=-R
70 X=X+R:GOTO 50
```

PASTEL 2

```
10 COLOR ,0,0:SCREEN8,,,,,2:DEFINTA-Z:R=
1:X=80:A=X:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=1TO7:FORJ=0TO1:COLOR I*4+(I¥2)*3
2-(I=7)*128:PSET(70-I+J,I),0,TPSET:PRINT
#1,"♦♦♦ PASTEL 2 ♦♦♦":NEXT:NEXT
30 FORI=80TO180:PSET(I,156),ABS(28-IMOD5
6)/8MOD4+((I+8)¥10)*4:NEXT
40 SETPAGE1,1:CLS:FORI=80TO180:PSET(I,15
6),I-IMOD4-48:NEXT:COPY(60,0)-(200,20),0
TO(60,0),1
50 COPY(80,57)-(180,156),0TO(X,56),0
60 COPY(80,57)-(180,156),1TO(A,56),1
70 IFABS(X-80)>30RRND(1)>.95THENR=-R
80 X=X+R:A=A-R:GOTO 50
```



こちらはパステル2

R……画面の流れる方向

■その他の変数
I、J……ループ用

プログラム解説

10〜20初期設定
●初期設定●変数初期設定●タイトル表示

30〜40画面作成
●ページ0、1に模様の元になる線を描く

50〜70スクロール
●ページ0、1に表示されている画面をずらして表示する●スクロールの方向を変える

80くりかえし処理 ■
●各ページのコピー先のX座標設定●50行へ飛ぶ

PASTEL 1

変数の意味

■グラフィック座標
X……画面コピー先のX座標
R……画面の流れる方向

こちらがパステル1

P……ドットの色

■その他の変数
I、J……ループ用

プログラム解説

10〜30初期設定
●初期設定●変数初期設定●タイトル表示

40画面作成 ■■
●模様の元になる線を描く

50〜60スクロール
●表示されている画面をコピーし、ずらして表示する●スクロールの方向を変える

70くりかえし処理 ■
●コピー先のX座標設定●50行へ飛ぶ

PASTEL 2

変数の意味

■グラフィック座標
X、A……ページ0、1の画面コピー先のX座標

プログラム募集

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝〈規定〉SCREEN0：WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

エントリーナンバー06

ミニボクシング

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

```
1 COLOR7,0,0:KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH16:DE
FINTA-Z:E$=CHR$(27):INPUT"T";A:A=RND(-A)
:FORI=1TO32:VPOKE14335+I,VAL("&h"+MID$("
30300F30383028C8C0C020D0E0C0A0A00C0CF00C
1C0C1413030304 0B07030505",I*2-1,2)):NEXT
2 BEEP:CLS:DEFINTA-Z:INPUT"P";P(0):INPUT
"A";T(0):D(0)=100-P(0)-T(0):IFP(0)<0ORT(
0)<0ORD(0)<0THEN2ELSEM=P(0)
3 PLAY"","SM5000OA","SO6F":CLS:P(1)=RND(
1)*65+10:T(1)=RND(1)*35+10:D(1)=100-P(1)
-T(1):IFD(1)<0THEN3ELSEPRINTE$"Y/$┌────
─┐":PRINTE$"Y4$A"T(0)T(1):PRINTE$"Y6$D"D
(0)D(1):PRINTE$"Y#$"K"にんぬき":SOUND7,49
4 M$="SM7000O6L8FFFF4":FORI=0TO1:J=-(I=0
):X=RND(1)*3-1:U=RND(1)*9:C(J)=11:IFU=0T
HENPLAY"S7M700E16":H=RND(1)*T(I)-RND(1)*
D(J):E=0:IFH>0ANDL=0THENPLAY"","O2S14G16
":P(J)=P(J)-H:C(J)=8:X=J*2-1:L=1ELSEL=0
5 PUTSPRITEI,(113+I*12+X*3,105),C(I),E+I
*2:N$="SL80AAAA4":PRINTE$"Y*$P"P(0)P(1):
E=1:IFP(I)<1THEN6ELSENEXT:GOTO4
6 PLAY"",N$,M$:IFI=0THENPRINTE$"Y&'END":
POKE-869,1:RUNELSEPRINTE$"Y&'KO":FORI=0T
O4000:NEXT:M=M+1:P(0)=M:K=K+1:BEEP:GOTO3
```

BY ChoCo

男は闇の中へと消えていった

ある夜、1人の男が突如として現れた。「私はヤツに追われている。誰かこの私をかくまってくれないか。そうか、やはりだめか。なぜだ。"受験勉強"という4文字からこの私を半年の間、かくまってくれればよいだけではないか。しかし、そんなにいうのならしかたがない。私は行く。そしていつの日か、きっとヤツを征服してみせるぞ。では諸君、その日がくるまでしばらくの間さらばだ！」男は闇の中へと消えていった。こんなかっこいいこと書いといて、また現れたら笑ってやってください。

各パラメータの配分が重要だ

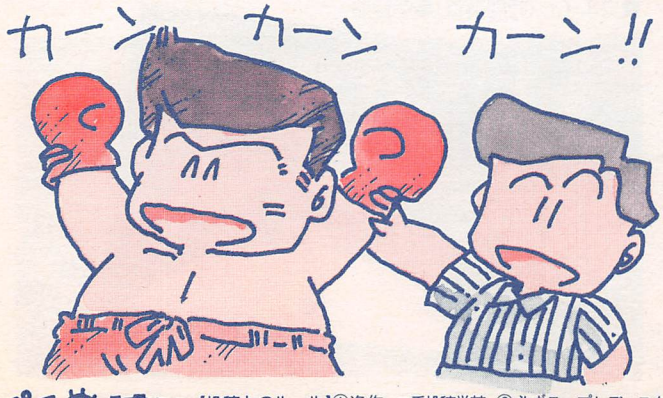
変数の意味

■スプライト座標

X……ボクサーのX座標増分

■その他の変数

A……ボクサーのタイプ
C(n)……ボクサーの色(n←0＝自分、n←1＝相手)
D(n)……ボクサーの防御力
E……ボクサーのパターン
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
H……ダメージ
I……ループ用
J……打たれたかのフラグ
K……KOした数
L……パンチが当たったかのフラグ
M……試合まえの体力
M$、N$……効果音
P(n)……ボクサーの体力
T(n)……ボクサーの攻撃力
U……パンチを打ったかのフラグ



プログラム解説

1初期設定

●初期設定●ボクサーのタイプ入力処理●スプライトパターン定義

2パラメータ ■■

●各パラメータ入力処理

3画面表示 ■■■

●ゴングを鳴らす●相手のパラメータ設定●ゲーム画面表示

4ファイト ■■■

●パンチ判定処理●フットワーク判定処理●ダメージ判定処理

5表示 ■■

●ボクサー表示●KO、ゲームエンド判定

6リプレイ ■■

●ゲームエンド処理●リプレイ処理●KO処理

プログラム募集

【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇨

サタン

SATURN

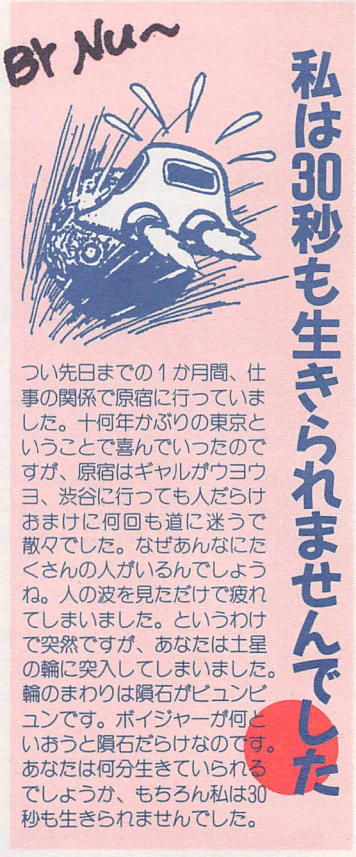
エントリーナンバー07

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z
2 FORI=ØTO7:A$="":CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,
8):FORJ=ØTO3:FORK=ØTO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(
256*(JMOD2)+K-(J>1)*8)):NEXTK,J:SPRITE$(
I)=A$:CLS:NEXT:SPRITE$(8)="くf~~けけf"
3 CLS:FORI=ØTO191:PSET(PEEK(I+768),I)
4 NEXT:CIRCLE(128,256),124,10:PAINT(128,
191),10:FORI=ØTO1:CIRCLE(128,256),220+I*
28,14,,ATN(1)*3.2,192:NEXT
5 SOUND7,7:ONINTERVAL=600GOSUB9:INTERVAL
ON:OPEN"GRP:"AS#1:TIME=Ø:L=Ø:T=10
6 FORI=ØTOL:P(I)=(P(I)+1)MOD8:PUTSPRITEI
+1,(112,Y(I)),I+5,P(I):SOUND8+I,P(I)*2
7 S=STRIG(Ø):T=T+8+(S*16):PUTSPRITEØ,(12
Ø,T),15,8:IFT<ØORT>176THEN10
8 FORJ=ØTO(2-L)*16+64:NEXT:IFP(I)<7THENN
EXT:GOTO6ELSEIFT>Y(I)-10ANDT<Y(I)+30THEN
10ELSEY(I)=RND(1)*160:GOTO6
9 L=L-(L<2):RETURN
10 INTERVALOFF:FORI=ØTO13:SOUNDI,VAL("&H
"+MID$("AAØFBAØFCAØFØØ381Ø1Ø1ØØØ4ØØØ",I*
2+1,2)):PUTSPRITEØ,,I+2:NEXT:PSET(20,10)
:PRINT#1,"TIME";TIME¥60:POKE-869,1:FORI=
ØTO3:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:CLOSE:GOTO3
```



私は30秒も生きられませんでした

つい先日までの1か月間、仕事の関係で原宿に行っていました。十何年かぶりの東京ということで喜んでいったのですが、原宿はギャルがウヨウヨ、渋谷に行っても人だらけおまけに何回も道に迷うで散々でした。なぜあんなにたくさんの人がいるんでしょうね。人の波を見ただけで疲れてしまいました。というわけで突然ですが、あなたは土星の輪に突入してしまいました。輪のまわりは隕石がビュンビュンです。ボイジャーが何といおうと隕石だらけなのです。あなたは何分生きていられるでしょうか、もちろん私は30秒も生きられませんでした。

変数の意味

■スプライト座標

T……宇宙船のY座標

Y(n)……隕石(いんせき)のY座標

■その他の変数

A$……スプライトパターン定義用

I、J、K……ループ用

L……レベル(0=隕石1個、1=隕石2個、2=隕石3個)

P(n)……隕石のパターン

S……トリガー入力用

プログラム解説

1初期設定1

●初期設定

2スプライト定義

●スプライトパターン定義

3画面表示1 ■■

●星表示

4画面表示2 ■■

●土星、土星の輪表示

5初期設定2 ■

●PSG設定●一定間隔での割りこみ先指定、許可●グラフィック画面をオープンする●変数初期設定

6隕石表示 ■■■

●隕石表示●効果音

7宇宙船移動 ■

●宇宙船移動処理(トリガー入力)●宇宙船表示●宇宙船のはみだし判定

8接触判定 ■■

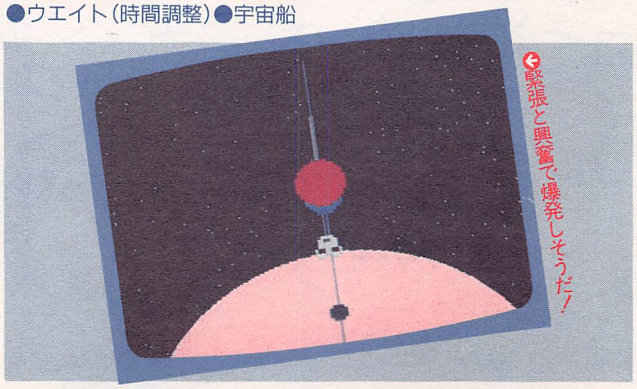
●ウエイト(時間調整)●宇宙船と隕石の接触判定●隕石のY座標設定

9レベル設定

●レベル設定処理サブルーチン

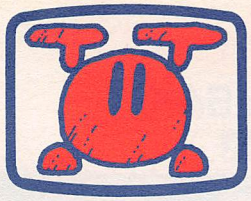
10ゲームオーバー

●一定間隔での割りこみ禁止●効果音●リプレイ処理



プログラム募集

【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。



トス　トス　トス

Toss Toss Toss

エントリーナンバー08

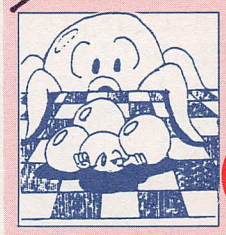
RAM8K
MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

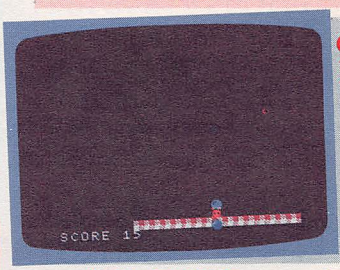
```
10 SCREEN1,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1:
DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="ゐBく~ZZ~ス":SPRITE$(
1)="くn°ソ■~く":T=3:E=4:DIMY(T),J(T):R=RND
(-TIME):FORI=1TOT:Y(I)=144:J(I)=-I*E
20 NEXT:VPOKE8204,253:FORI=0TO7:VPOKE776
+I,ASC(MID$("そOそOろやるや",I+1,1))+1:LOCATEI
*2+7,20:PRINT"aa":NEXT:PRINT"SCORE 0"
30 X=132:PUTSPRITE0,(X,151),9,0:V=0
40 FORI=1TOT:Y(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J(I)+1:
PUTSPRITEI,(X,Y(I)),I+1,1:Z=STRIG(0):P=P
-(P=1)*(Z=0)
50 IFZ=0ORP=1THEN80
60 P=1:W=0:FORJ=1TOT:LOCATE5,21:IFABS(Y(
J)-144)<3ANDJ(J)>0THENR=RND(1)*3+2:J(J)=
-R*E:V=V+1:PRINTV:W=1
70 NEXT:IFW=0THENV=V-1:PRINTVELSEBEEP
80 IFY(I)<145THENNEXT:GOTO40
90 PLAY"V15C1":FORK=0TO31:FORJ=0TO15:PUT
SPRITEI,,J,1:NEXTJ,K:I=T:NEXT:FORI=1TOT:
FORJ=Y(I)TO151STEP2:PUTSPRITEI,(X,J),I+1
,1:NEXTJ,I:LOCATE0,22:PRINT"GAMEOVER":FO
RI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

BY SHINTAKO

ひどく暑かった日の採用通知



その日は、朝から暑かった。まだ寝ているんだい……そのとき、速達がやってきた。まさかと思ったらまさかの採用通知だった。おかげですっかり目ざめてしまった。おお、また玉のゲームか、しかもまたヤンキーじゃなくてワンキーゲーム、このゲームでいくら失敗してもコートの中では泣いてはいけない。うーん、めちゃくちゃな文になってしまった。ところで女性投稿者っているんだべか。



←タイミングが重要なの

➡リストを打ちこむまえの重要注意

行10にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1，CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

Y(n)……各ボールのY座標（n←1＝暗い緑、n←2＝明るい緑、n←3＝青）
J(n)……各ボールのY座標増分
X……自分、ボールのX座標

■その他の変数

E……ボールが跳ねる高さの範囲
I、J、K……ループ用
P……トスができるかのフラグ
R……乱数初期設定／ボールの跳ねる高さの設定用
T……ボールの数
V……スコア
W……トスをしたかのフラグ
Z……トリガー入力用

プログラム解説

10初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義●

20画面作成 ■■
●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●ゲーム画面作成

30表示 ■■■
●自分表示

40ボール移動 ■■
●各ボール移動●トリガー入力処理

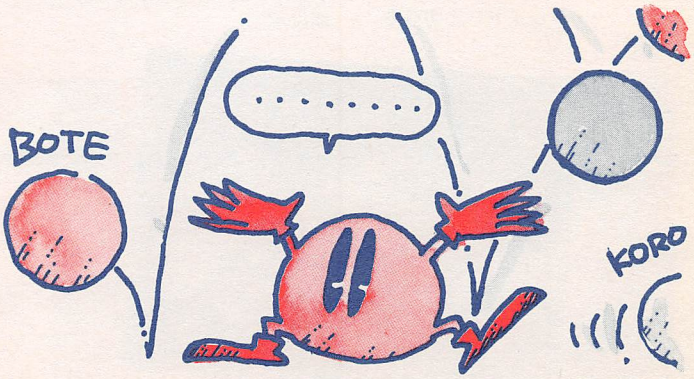
50トス判定 ■■
●トスができるかの判定

60トス成功 ■■
●トスをしたかの判定●スコア加算●ボールの跳ねる高さ設定

70トス失敗 ■■
●トスが失敗したときの処理

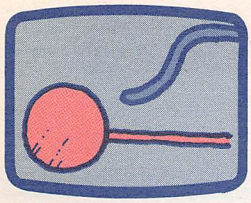
80ゲームオーバー判定
●ゲームオーバー判定

90リプレイ ■■■
●ゲームオーバー処理●リプレイ処理



プログラム募集

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が指定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節（月号では、10～12月号、1～3月号となります）のあいだに掲載された特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金3万円を差し上げます。なお、第4回季間奨励賞は、『夏休みプログラムコンテスト』のなかに組みこまれ、1988年10月号～11月号に掲載された作品のうち、アイデアの優秀だった作品に送られることになりました。



ダブル　ミサイル

W MISSILE

エントリーナンバー09

VRAM64K
MSX2専用

遊び方は48ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(49,99)-(101,1
51),3,B:LINE(149,99)-(201,151),3,B:FORI=
0TO7:READA(I),B(I):NEXT:SETPAGE,1:CLS:LI
NE(25,25)-(225,185),,B:PAINT(0,0)
2 R=RND(-TIME):FORI=0TO50:M=RND(1)*200+2
5:N=RND(1)*160+25:CIRCLE(M,N),2:PAINT(M,
N):NEXT:FORI=0TO1:X(I)=RND(1)*200+25:Y(I
)=RND(1)*160+25:X(I+2)=X(I):Y(I+2)=Y(I):
CIRCLE(X(I),Y(I)),3,5+I*6:PAINT(X(I),Y(I
)),5+I*6:NEXT:C=1:OPEN"GRP:"AS#1:DATA1
3 S=STICK(B):J(B)=J(B)+(S=7)-(S=3):IFJ(B
)=8THENJ(B)=0ELSEIFJ(B)=-1THENJ(B)=7
4 X(B)=X(B)+A(J(B)):Y(B)=Y(B)+B(J(B)):CO
PY(X(B)-25,Y(B)-25)-(X(B)+25,Y(B)+25),1T
O(50+B*100,100),0:IFPOINT(X(B),Y(B))=15T
HENX(B)=X(B+2):Y(B)=Y(B+2):BEEP:DATA,1
5 IFPOINT(X(B),Y(B))<>11-B*6THENPSET(X(B
),Y(B)),4+B*6,OR:SWAPB,C:GOTO3:DATA1,,1
6 SETPAGE,0:PSET(B*100+50,80):PRINT#1,"W
IN!":PLAY"S8M500CDEFG":FORI=0TO1:I=-STRI
G(0):NEXT:FORI=0TO200STEP2:COPY(0,I)-(25
5,I),1TO(0,I),0:COPY(0,199-I)-(255,199-I
),1TO(0,199-I):NEXT:FORI=0TO8:I=STICK(0)
:NEXT:RUN:DATA-1,1,-1,,-1,-1,,-1,1,-1
```

BY 大沢元春

たして2で割ったようなゲームです

『MAZE BATTLE』と『ZIRETTA MISSILE』をたして2で割ったようなゲームです。ゲームオーバー後の画面が、イースのオープニング画面(?)みたいなのがいいと思います。最近アイデアがでてこないので、そろそろこの本から姿を消すでしょう。姫乃樹リカの『もっとHurry Up』はいい曲です。相川恵里の『ABコンプレックス』も好きです。だけど、吉田真理子はいまいちだと思います。ねえ、斉藤くん。(編集部注：姿を消すなんてさびしいことをいわずに、気楽に投稿してください。おねがいだから♡)

変数の意味

■グラフィック座標

X(n)、Y(n)……プレイヤー1、2の座標

A(n)、B(n)……プレイヤー1、2の座標増分

■その他の変数

B、C……プレイヤーの切り換え用

I、M、N……汎用

J(n)……プレイヤーの移動方向制御用

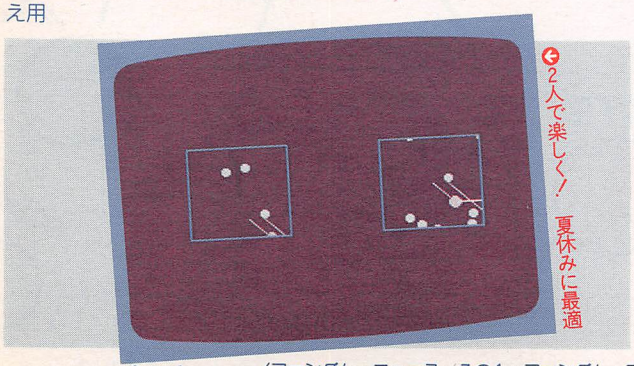
R……乱数初期化用

S……スティック入力用

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●画面表示●変数初期設定



2人で楽しく！夏休みに最適

2画面作成

●乱数初期設定●ページ1に星を描く●母星を描く●グラフィック画面をオープンする●プレイヤーの座標増分用データ（行1で読みこみ）

3スティック入力

●スティック入力処理

4プレイヤー移動

●プレイヤー移動●プレイ画面表示●星、壁に対する衝突判定処理●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

5プレイヤー表示

●相手母星との衝突判定●プレイヤー表示●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

6リプレイ処理

●メッセージ表示●効果音●全体画面の表示●リプレイ処理●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダム・アンケート(8月号)結果①〉まずは、アンケートの結果発表です。短いプログラムが健闘し、1画面の『スペースショットII』は、1位の『SOLID GOLF』とほんの僅差での2位となりました。結果は以下のとおりです。〈1位〉SOLID GOLF　〈2位〉スペースショットII　〈3位〉PIKASOL　〈4位〉猫に小判　〈5位〉LANDING IS DIFFICULT⇨

ペナルティ　キック

Penalty Kick

エントリーナンバー10

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は48ページにあります

```
1 COLOR15,12,4:SCREEN3,1,0:R=RND(-TIME):
OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO19:VPOKE14336+I,V
AL("&H"+MID$("3C7EFFFFFFFF7E3C9999423C18
1866813CFFFF3C",I*2+1,2)):NEXT:SC=0:P=3
2 LINE(0,100)-(255,100):LINE(50,0)-(204,
100),,B:X=15:Y=83:W=120:Z=175:E=183
3 SX=INT(RND(1)*128+50):SY=INT(RND(1)*80
+1):BX=SX-120:BY=SY-175:IFABS(BX)>ABS(BY
)THENA=ABS(BX)ELSEA=ABS(BY)
4 VX=BX/A:VY=BY/A:DE=-82/A
5 W=W+VX*8:Z=Z+VY*8:E=E+DE*8:IFT=1THENY=
Y+K:K=K+1:IFY>=86THENT=0:Y=86
6 S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<24)+(S=7ANDX>6
):PUTSPRITE1,(X*8,Y),7:PUTSPRITE0,(W,Z):
PUTSPRITE2,(W,E),1:IFSTRIG(0)ANDT=0THENT
=1:K=-13:GOTO 5:ELSEIFZ>SYTHEN5
7 T=0:IFX*8-16<WANDX*8+16>WANDY-16<ZANDY
+16>ZTHENPLAY"L64V15CC+DD+EFG":SC=SC+1:G
OTO2ELSEPLAY"V15L64V15DAEA":P=P-1:IFP=0T
HENH=H-(H<SC)*(SC-H):PSET(32,108),12:PRI
NT#1,"SC=";SC:PSET(32,141),12:PRINT#1,"H
I=";H:POKE-869,1:CLOSE#1:GOTO1ELSE2
```

ぼくはサッカー部員でした

BY Sirius

えーと、ぼくはサッカー部員でした。このプログラムを作ったのもそのようなところからきているのです。But中3なので引退しました。別に勉強してません。眠ったり、めぞんを読んだり、グインサーガ(おもしろい本だよ!)を読んだり、絵を描いたり、音楽を聞いたり、眠ったりしているうちに夏休みになってしまいました。本名は3月号50ページに載っています。7月30日20時27分　BY Sirius

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自分の座標⇨Xは×8して表示
K……自分のY座標増分
W、Z……ボールの座標
VX、VY……ボールの座標増分
SX、SY……ボールの最終座標
BX、BY……ボールの初期座標と最終座標の差
E……ボールの影のY座標
DE……ボールの影のY座標増分

■その他の変数

A……ボールの移動量
H……ハイスコア
I……ループ用
P……残り回数
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SC……スコア
T……ジャンプフラグ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義

2 画面作成 ■■

●画面作成●変数初期設定

3 ボール移動1 ■

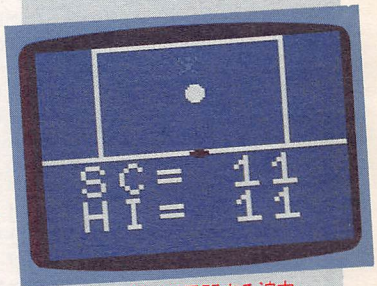
●ボールの最終座標設定

4 ボール移動2 ■

●ボールの座標増分設定

5 ボール移動3

●ボールの初期座標設定●ジャンプ判定



↑画面いっぱいに展開する迫力

6 表示 ■■■

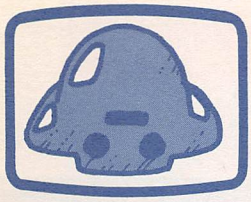
●自分移動処理(スティック入力)●ボール、影、自分表示●トリガー入力処理

7 ゲームオーバー

●ボールキャッチ判定●ゲームオーバー処理●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

ピンポンのファンダム

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダム・アンケート(8月号)結果②〉続いてROMプレゼントの当選者は、〈東京都〉坂本耕一〈東京都〉渡辺史朗〈大阪府〉下村善宏〈長野県〉筒井秀智〈福岡県〉白谷祐二〈香川県〉道久整路〈岐阜県〉松永茂晴〈岐阜県〉日比野敬則〈静岡県〉杉山徹矢〈神奈川県〉植竹一也(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なお、ROMの制作、発送に多少時間がかかります。少しの間待っていてください。⇨



オブスタクル　レース　エントリーナンバー01

Obstacle Race

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```
10 ' --- ｼｮｷ ---
20 CLEAR500,&HD800:SCREEN1,3,0:COLOR1,7,
7:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:CLS:LOCATE3,1
1:PRINT"∽ Just a moment,please. ∽":ONINT
ERVAL=50GOSUB330:HS=0:SD=150
30 ' --- ｷｬﾗｸﾀ ---
40 FORI=384TO976STEP8:FORJ=0TO7:A=VAL(MI
D$("44222111",J+1,1)):VPOKEI+J,VPEEK(I+J
)/A:NEXTJ,I
50 FORI=0TO3:RESTORE450:FORJ=0TO7:READA$
:VPOKE(217+8*I)*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
:FORI=0TO4:RESTORE460:FORJ=0TO15:READA$:
VPOKE(177+8*I)*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
60 FORI=0TO8:READA:VPOKE8214+I,A:NEXT
70 ' --- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ---
80 FORI=0TO351:READA$:VPOKEI+14336,VAL("
&H"+A$):NEXT
90 ' --- ﾏｼﾝｺﾞ ---
100 AD=&HD800:DEFUSR1=AD:DEFUSR2=AD+397:
FORI=0TO1:FORJ=0TO12:READA$:D=VAL("&H"+A
$):POKEAD+I*397+J,D:NEXTJ,I
110 FORI=0TO1:FORJ=0TO11:READA$:FORK=0TO
31:D=ASC(MID$(A$,K+1,1)):POKE&HD80D+I*39
7+J*32+K,D:NEXTK,J,I:GOSUB430
120 ' --- ﾀｲﾄﾙ ---
130 CLS:FORI=2TO8:LOCATE5,I:PRINTSTRING$
(21,"ち"):LOCATE5,I+7:PRINTSTRING$(21,"の"
):LOCATE5,I+14:PRINTSTRING$(21,"ル"):NEXT
140 LOCATE5,5:PRINT"<<< OBSTACLE RACE >>
>":FORI=0TO80:PUTSPRITE0,(105,I),4,0:PUT
SPRITE1,(105,I+25),1,1:NEXT:LOCATE5,19:P
RINT"By Shintaro no Chichi":SOUND7,190
150 PLAY"V15O6L8CR2CR2CR2O7C2"
160 IFPLAY(0)THEN160
170 ' --- ﾒｲﾝ ---
180 CLS:SC=0:SD=0:TIME=0:INTERVALON:LOCA
TE0,18:PRINTSTRING$(160,"ル")
190 LOCATE1,1:PRINT"∽ Obstacle Race ∽
TIME";SPC(28);"SCORE";SPC(27);"HI-SC":LO
CATE27,3:PRINTUSING"####";HS
200 X=0:Y=0:XX=0:YY=0
210 C=8:R=RND(1)*13-6
220 A=USR1(0):P=1-P:PUTSPRITE0,(112+X,13
0+Y-P),4,0:PUTSPRITE1,(112+X,155),1,1+P
230 GOSUB430:IF(X<XX+32)*(X>XX-32)*(YY=1
20)*(Y>-17)THENSOUND7,183:GOTO290
240 IF(X<XX+5)*(X>XX-5)*(YY=120)THENSC=S
C+(11+Y/4)*10:C=13:SOUND7,190:PLAY"S8M80
08C8":LOCATE27,2:PRINTUSING"####";SC
250 A=USR2(0):IFSTRIG(0)THENY=Y+(Y>-40)*
4ELSEY=Y-(Y<0)*4
260 S=STICK(0):X=X+(S=3)*8*(X<112)-(S=7)
*8*(X>-112)
270 PUTSPRITE2,(112+XX,15+YY),C,6+(YY>30
)+(YY>70):PUTSPRITE3,(112+XX,40+YY),1,3+
(YY>30)+(YY>70)
280 XX=XX+R:YY=YY+10:IFYY>140THENGOSUB31
0:XX=0:YY=0:GOTO210ELSE220
290 PLAY"S0M12000C1":FORI=7TO10:PUTSPRIT
E0,(108+X,126+Y),8,I:PUTSPRITE1,(116+X,1
34+Y),4,I:FORT=0TO200:NEXTT,I
300 FORT=0TO2000:NEXT:GOSUB310:GOTO200
310 FORI=2TO3:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT:RE
TURN
320 ' --- ﾀｲﾑ ---
330 TI=(5000-TIME)/50:IFTI<0THEN350
340 LOCATE28,1:PRINTUSING"###";TI:RETURN
350 ' --- ｴﾝﾄﾞ ---
360 B$="104097096":GOSUB410:SOUND7,190:P
LAY"S8M800L16CR8CR8CR8CR8CR8":GOSUB310
370 LOCATE11,7:PRINT"TIME OVER!"
380 INTERVALOFF:IFHS<SCTHENHS=SC
390 IFSC>1500THENPLAY"V15L16O6CECECECE":
LOCATE8,10:PRINT"Congratulations,":LOCAT
E8,12:PRINT"1500Point Clear!"
400 POKE-869,1:B$="232225224":GOSUB410:G
OTO150
410 FORI=0TO2:Q=VAL(MID$(B$,I*3+1,3)):VP
OKE8215+I*2,Q:NEXT:RETURN
420 ' --- ｻｳﾝﾄﾞ ---
430 SOUND7,182:SOUND6,15:SOUND1,0:SOUND0
,60+SD:SOUND8,8:RETURN
440 ' ---ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ ---
450 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
460 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,80,C0,E0
,F0,F8,FC,FE,FF
470 DATA146,232,18,225,137,224,32,96,128
480 ' --- ｽﾌﾟﾗｲﾄﾃﾞｰﾀ ---
490 DATA01,04,08,2C,5F,9F,FE,77,1F,00,00
,00,00,00,00,00,80,60,F0,F4,FA,F3,7F,EE,
F8,00,00,00,00,00,00,00
500 DATA00,1F,7F,FF,FF,7F,1F,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,F8,FE,FF,FF,FE,F8,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
510 DATA00,0F,3F,7F,3F,0F,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,F0,FC,FE,FC,F0,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
520 DATA00,07,1F,07,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,E0,F8,E0,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA01,14,68,DC,DF,FB,D3,D3,71,1A,00
,00,00,00,00,00,C0,A8,D6,3B,FB,EF,EF,EF,
DE,58,00,00,00,00,00,00
540 DATA00,03,1C,36,2F,2D,37,1A,07,00,00
,00,00,00,00,00,C0,E8,7C,DC,FC,FC,58,
E0,00,00,00,00,00,00,00
550 DATA00,00,03,0E,1B,19,0F,02,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,C0,70,D8,F8,F0,C0,
00,00,00,00,00,00,00,00
```

BY しんたろうの父

先日、ファンダム通信とテレカが送られてきました。たくさんの人が、投稿しているのを見て、とてもじゃないが私めのプログラムなどが採用されるわけがない。よく今まで採用されてきたものだと完璧に自信を失いかけていた矢先に届いた採用通知で、なんだかほっとした気持ちです……ヤレヤレ……。ところで、ファンダム通信を見てわかったのですが、『でる杭は打たれる』の吉岡さんが、どうやら同郷のようですねー。お互い頑張りましょう。

ほっとした気持ちです……

〈いじわるファンクションコール／その1・9月号のフォロー①〉本紙9月号39ページ『SHOPPING』と、40ページ『べきばきBOXING』の作者の名前ならびにタイプ名が入れかわっていました。投稿してくれた作者の方々本当にどうもすいませんでした。読者の方々にも混乱をまねきましてすいませんでした。⇨

```
560 DATA00,00,00,00,0D,29,67,1F,07,6B,28
,06,20,08,00,00,00,00,00,00,88,60,98,C2,
B0,20,44,00,A0,00,00,00
570 DATA00,02,28,00,9D,39,67,9D,05,6B,B8
,1E,B9,08,42,00,00,00,48,00,EA,70,98,42,
B0,29,74,00,AA,00,48,00
580 DATA04,22,28,41,94,28,64,90,04,6A,B0
,1E,B9,08,42,50,10,0A,5A,11,6A,50,18,02,
B0,09,D4,05,BE,10,48,80
590 DATA04,22,08,00,84,00,00,90,00,00,80
,04,01,08,42,00,10,0A,48,10,02,40,08,00,
00,01,44,00,02,10,48,80
600 ' ---- マシンゴ゛テ゛ータ ----
610 DATA21,0D,D8,11,A0,18,01,80,01,CD,5C
,00,C9,21,9A,D9,11,A0,18,01,80,01,CD,5C,
00,C9
620 ' ---- カ゛メンテ゛ータ ----
630 DATA"ちちちちちちちちちアムノルルルルハメイちちちちちちちちちち
ち","ちちちちちちちちちちのケルルルルルルコのちちちちちちちちち","ち
ちちちちちちちアムチノルルルルルルルルハツメイちちちちちちち","ちちちちちち
ちアムむノルルルルルルルルルルハむメイちちちちちち","ちちちちちちのむケル
ルルルルルルルルルルルコむのちちちちちち"
640 DATA"ちちちちちちちのケルルルルルルルルルルルルルルコのちちちちち
ち","ちちちアムちチノルルルルルルルルルルルルルルルルハツちメイちちち","ち
ちアムむチノルルルルルルルルルルルルルルルルルハツむメイちち","ちアムむむノ
ルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルハむむメイち","ちのむむケルルルルルル
ルルルルルルルルルルルルルルルコむむのち"
650 DATA"ちのむケルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルコむの
ち","ちのケルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルコのち","ち
ちちちちちちちちちのケルルルルルコのちちちちちちちちちちち","ちちちちちち
ちちちアムノルルルルルルハメイちちちちちちちちち"
660 DATA"ちちちちちちちちちのケルルルルルルルルルコのちちちちちちちち
ち","ちちちちちちちちチノルルルルルルルルルルハツちちちちちちちち","ち
ちちちちアムチノルルルルルルルルルルルルルハツメイちちちちち","ちちちちアア
むむノルルルルルルルルルルルルルルルルハむメイちちちちち","ちちちちちのむケルルル
ルルルルルルルルルルルルルルコむのちちちちち"
670 DATA"ちちちちのケルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルコのちちちち
ち","ちアムちチノルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルハツちメイち","ち
ムむチノルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルハツむメち","ちむむノルル
ルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルハむむち","ちむケルルルルルルルル
ルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルコむち"
```

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみおわったら、かならずいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。また、行20、行190およびREM文のなかにある「ー」は、かなモードの長音記号です。かなモードにして「¥」キーで打ちこめます。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標
P……自機のY座標増分
XX、YY……UFOの座標
R……UFOのX座標増分

■その他の変数

A……キャラクタパターン定義／USR関数呼び出し用
A$……データ読みこみ
AD……マシン語のアドレス
B$……汎用
C……UFOのカラーコード
D……マシン語読みこみ
HS……ハイスコア
I、J、K……ループ用
Q……コースのカラーデータ
S……スティック入力用
SC……スコア
SD……サウンド用
T……ウエイト
TI……タイム

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定
30 REM文
40～60 キャラクタパターン定義
70 REM文
80 スプライトパターン定義
90 REM文
100～110 USR関数定義、マシン語読みこみ
120 REM文
130～160 タイトル
170 REM文
180～410 メインルーチン
　180～190 スコアクリアおよび表示
　200～210 自機、UFOの座標クリア、UFOのカラーコード、X座標増分設定
　220 コース、自機表示
　230～240 衝突、クリア判定、スコア計算、表示
　250 背景の擬似3D処理、トリガー入力
　260 スティック入力
　270～280 UFO移動表示
　290～310 自機、UFO爆発表示
　320 REM文
　330～340 タイム表示
　350 REM文
　360～380 ゲームオーバー処理
　390 ゲームクリア処理
　400～410 リプレイ
420 REM文
430 効果音サブルーチン
440 REM文
450～470 キャラクタパターンデータ(行50で読みこみ)
480 REM文
490～590 スプライトパターンデータ(行80で読みこみ)
600 REM文
610 マシン語データ(行100で読みこみ)
620 REM文
630～670 コースデータ(行110で読みこみ)

■マシン語解説

&HD800～&HD80C
コース表示1(USR1)
&HD80D～&HD97F
コースデータ1
&HD98D～&HD999
コース表示2(USR2)……
&HD99A～&HDB0C
コースデータ2
※コース表示1、2でコースを交互に表示させている。

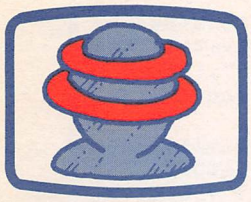
3D処理は絶品

プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
使い方は52ページを見てください

10 >236	20 >150	30 >186	40 >145
50 >128	60 >177	70 >118	80 > 28
90 >140	100 >103	110 >207	120 > 95
130 > 3	140 >104	150 > 68	160 > 36
170 > 60	180 > 73	190 >124	200 >253
210 >113	220 >189	230 >164	240 >168
250 >108	260 > 44	270 > 36	280 > 70
290 > 60	300 > 57	310 >197	320 >172
330 >241	340 > 77	350 > 41	360 >148
370 > 18	380 >244	390 >227	400 >217
410 >104	420 > 85	430 >240	440 >131
450 >206	460 >186	470 >195	480 >161
490 >225	500 >179	510 > 72	520 >151
530 >214	540 > 41	550 >145	560 > 43
570 > 78	580 > 5	590 > 60	600 >201
610 > 4	620 >128	630 >209	640 > 39
650 >184	660 >202	670 >159	

〈いじわるファンクションコール／その2・9月号のフォロー②〉本紙9月号61ページ掲載の「べきばきBOXING」のリスト中、行320の2行目の最初の部分の「390」が赤くなっていますが、これはデータの数値ですので行番号ではありません。大変迷惑をおかけしてすいませんでした。つづいて、「SHOPPING」のリスト中に、打ちこめない文字がありました。こちらの誤りは今月号の53ページでフォローしているのでそちらを見てください。⇨



ばうんす

エントリーナンバー04

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は46ページにあります

```
10 CLEAR1100:KEYOFF:COLOR15,0,1:SCREEN1,
2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMC(15,10),D(15,1
0),DG(3,3),E$(24),R$(9),M$(7)
20 FORI=0TO9:C(0,I)=1:C(15,I)=1:NEXT
30 LOCATE13,10:PRINT"まってわ!":FORI=264TO7
51:A=VPEEK(I):A=(AAND224)OR(AAND63)¥2:VP
OKEI,AORA¥2OR(224ANDA¥4):NEXT
40 FORI=0TO3:VPOKE8196+I,160:VPOKE8200+I
,48:NEXT:FORI=0TO39:READA$:FORJ=0TO7
50 VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I:FORI=1TO17:READA$
60 B=ASC(MID$("ーアイウエオカキサシスセハヒフヘタ",I,1))*
8:FORJ=0TO7:VPOKEB+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO3:READP(I),Q(I)
70 FORJ=1TO3:READDG(I,J):NEXTJ,I
80 FORI=0TO3:READA$:VPOKE8214+I,VAL("&H"
+A$):NEXT:FORI=0TO9:READR$(I):NEXT
90 FORI=0TO4:E$(I)=R$(I*2)+CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31)+R$(I*2+1):NEXT
100 FORI=0TO7:M$(I)="S13M1800O4L8"+MID$(
"CGCFDGDCGCFCABGGFEGCFGGFCFEACGCFDGDCGCF
CABBBABGEGAAEAFEC",I*7+1,7)+"R9":NEXT
110 '●●●●● TITLE
120 GOSUB550:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,100
),0,0:NEXT:VDP(1)=VDP(1)OR1:CLS
130 F=1:U=0:SOUND7,28:PLAY"V13O3L4CDEFL1
6GFR16A8GER16C4","V14O5L4CDEFL16GFR16A8G
ER16C4","S0M500L8CCM2000CCM500CCM2000CCM
500L16CC8C8CC8M2000C":X=20:G=8:C=1
140 FORI=100TO50STEP-1:FORJ=0TO53:NEXT:F
ORJ=7TO9:PUTSPRITEJ,(J*32-148,I),5,J:NEX
TJ,I:FORI=7TO9:PUTSPRITEI,,7:NEXT
150 LOCATE10,15:PRINT"1988 BY GEN"SPC(50
)"PUSH [SPACE] KEY"SPC(45)"[RETURN] TO C
ONSTRUCTION":LOCATE4,2:PRINTUSING"SCORE:
###   HISCORE:###";S;H:GOSUB620
160 X=X+G:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENGOS
UB550:GOTO690ELSEIFI$=CHR$(27)THEN660
170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENS=0:GOTO190
180 G=G*(1+(X>210ORX<10)*2):PUTSPRITE0,(
X,85),13,2:PUTSPRITE1,(X,85),10+C,3+C:C=
CXOR1:GOTO160
190 GOSUB550:CLS:VDP(1)=VDP(1)AND254
200 '●●●●● MAKE SCREEN
210 GOSUB540:GOSUB570:LM=0:RESTORE1030:L
OCATE13,11:PRINT" WAIT! ":IFF>1THENFORI=
2TOF:READA$,B$:NEXT
220 READA$:FORI=0TO8:FORJ=1TO7:B=VAL("&H
"+MID$(A$,I*7+J,1)):C(J*2-1,I+1)=B¥4:C(J
*2,I+1)=BMOD4:NEXTJ,I
230 READA$:B$=RIGHT$(STRING$(15,48)+BIN$
(VAL("&H"+A$)),16):FORI=1TO14:C(I,0)=VAL
(MID$(B$,I+1,1))*4:LM=LM+C(I,0)¥4:NEXT:C
(0,0)=1:C(15,0)=1
240 FORI=0TO9:A=I*2+5:B=A+1:E$(A)="":E$(
B)="":FORJ=0TO15:E$(A)=E$(A)+R$(C(J,I)*2
):E$(B)=E$(B)+R$(C(J,I)*2+1):NEXTJ,I
250 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:D(J,I)=C(J,I):N
EXTJ,I:L=LM:GOSUB550:PLAY"O4S0M9000L16AA
8A8GB8O5C4","O6S0L16AA8A8GB8O7C4"
260 Z=30:GOSUB540:GOSUB570:FORI=0TO9:LOC
ATE0,I*2+2:PRINTE$(I*2+5):LOCATE0,21-I*2
:PRINTE$(24-I*2):FORJ=0TO30:NEXTJ,I
270 FORI=6848TO6911:VPOKEI,192:NEXT:GOSU
B560:C=1:V=8:N=0:ONKEYGOSUB450:KEY(1)ON
280 '●●●●● MAIN
290 K=STICK(0)ORSTICK(1):V=V+(K=7ANDV>1)
-(K=3ANDV<14):PUTSPRITE0,(V*16,175),9+C,
0:PUTSPRITE1,(V*16,175),7,1:C=CXOR1:IFZ<
1THENGOSUB450
300 IFK=1THENX=V:Y=10:G=0:Z=Z-1:BEEP:GOS
UB630:GOSUB540:GOTO330ELSEFORI=0TO18:IFP
LAY(0)THENNEXT:GOTO290
310 PLAYM$(N):N=(N+1)MOD8:GOTO290
320 '●●●●● SUPER BUBBLE
330 MX=X:MY=Y
340 X=X+P(G):Y=Y+Q(G):IFY<0ORY>9THENGOSU
B590:GOTO430ELSEIFD(X,Y)=0THEN340ELSEGOS
UB590
350 W=D(X,Y):ONWGOTO400,360,360,410
360 A=X+P(G):B=Y+Q(G):IFB<0ORB>9THEN420
370 IFD(A,B)=0THEND(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y*2
+2:PRINTE$(0):X=A:Y=B:D(X,Y)=W:LOCATEX*2
,Y*2+2:PRINTE$(W):PLAY"S0M7000O3G16C8"
380 PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE2,(X*16,
Y*16+16+(W=2ANDG=1ORW=3ANDG=3ORG=2)*7),1
3,3+W:GOSUB640
390 G=DG(G,W):GOTO330
400 PUTSPRITE3,(0,209):GOSUB640:GOTO390
410 FORI=2TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GO
SUB650:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINTE$(0):D(X,Y)
=0:L=L-1:IFL<1THEN480ELSE290
420 D(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINTE$(0)
430 PLAY"S0M10000O2G16R16C4":FORI=2TO3:P
UTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO290
440 '●●●●● GIVE UP,CLEAR
450 GOSUB580:LOCATE12,11:PRINT"  MISS! "
:PLAY"V15O3EL8F16EDC4","V14O3DL8E16DCD4
```

BY GEN

解くのも苦しいのだけれども作るのはもっと苦しい

おーひさしぶりです。玄です。このプログラム、もとはリストが1画面を超えていたのだが、むりやり10画面につめこんでしまった。このパズルは解くのも苦しいのだけれど作るのはもっと苦しい。コンストラクションは少し機能不足だけど10面苦しんで解いた人はコンストラクションでもっと苦しんでください。ところで私の住所(実家)を愛知県と勘違いしている編集部員は誰ですか？（この採用通知も愛知県で届いた）

〈いじわるファンクションコール／その3・9月号のフォロー③〉本誌9月号53ページ掲載の『まものクエスト』のリスト2で一部見えにくいところがありました。行1610～行2130までのDATA文のなかで「。」(句点：かなモードにして、JIS配列では、SHIFT+「＞」キー、50音配列ではSHIFT+「／」で打ちこめる)が、つぶれて「.」(ピリオド)に見えるところがありました。DATA文のなかはすべて句点でピリオドではありません。

```
460 U=U+1:GOSUB540:GOSUB560:IFU<3THEN:RE
TURN250ELSEGOSUB550:PLAY"A4EA4EL16GGAR16
GFE8C2","F4CF4CL16EEFR16ECD8E2"
470 H=H-(S>H)*(S-H):LOCATE11,11:PRINT"GA
ME OVER":FORI=0TO6000:NEXT:RETURN120
480 GOSUB580:LOCATE13,11:PRINT"CLEAR!":P
LAY"S0M10000O3L8GEG16AL16AGFABO4C2","S0O
5L8GEG16AL16AGFABO4O6C2":GOSUB560
490 S=S+Z:F=F+1:U=0:IFF<11THEN210
500 GOSUB550:CLS:WIDTH20:LOCATE0,3:PRINT
"CONGRATULATIONS!"SPC(24)"YOU CLEAR ALL
PUZZLE"SPC(23)"BUT...":FORI=0TO6^5:NEXT
510 FORI=6TO8:READA$:LOCATE0,I*2:FORJ=0T
OLEN(A$)¥2:PRINTCHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2))+16);:FORA=0TO200:NEXTA,J,I
520 PLAY"V14O4L4CDEGBAGFGAGEFED2CDEGBAGF
EGABO5C2RRR","V13O6L4CDEGBAGFGAGEFED2CDE
GBAGFEGABO7C2","S0M1800L8O2GGCCGGCCFFEEF
FEEGGFFGGFFEEDDCCCCGGCCGGFFEEFFEEEEEEGGG
GO3CCCCCCC":GOSUB560:WIDTH32:GOSUB470
530 '●●●●● SUB
540 LOCATE10,0:PRINTUSING"FLOOR:##  MISS
 :#                SCORE:### COUNT:##";F;
U;S;Z:RETURN
550 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):LOCATE0
,I*2+2:PRINTSPC(32):LOCATE0,21-I*2:PRINT
SPC(32);:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:RETURN
560 IFPLAY(0)THEN560ELSERETURN
570 FORI=7TO9:PUTSPRITEI,(I*16-96,0),7:N
EXT:RETURN
580 KEY(1)OFF:BEEP:FORI=10TO12:LOCATE11,
I:PRINTSPC(10);:NEXT:RETURN
590 A=MX*16:B=MY*16+16:FORI=0TOABS((X-MX
)*4+(Y-MY)*4)-4:A=A+P(G)*4:B=B+Q(G)*4
600 SOUND2,255-I*4:SOUND3,1:SOUND9,16:SO
UND11,8:SOUND12,0:SOUND13,12
610 PUTSPRITE2,(A,B),13,2:PUTSPRITE3,(A,
B),10,3+IMOD2:NEXT:SOUND9,0:RETURN
620 IFINKEY$<>""THEN620ELSERETURN
630 SOUND7,24:SOUND5,0:SOUND10,15:FORI=3
1TO0STEP-2:SOUND6,I:SOUND4,I+10:NEXT:SOU
ND10,0:RETURN
640 SOUND3,0:SOUND12,22:SOUND13,0:SOUND9
,16:FORI=-10TO15:SOUND2,I^2:NEXT:RETURN
650 SOUND5,0:SOUND7,24:SOUND10,15:FORI=0
TO31:SOUND4,I+50:SOUND6,I:NEXT:SOUND10,0
:RETURN
660 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
670 K=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTRIG(0)THEN1
90ELSEF=F+(K=7ANDF>1)-(K=3ANDF<9):LOCATE
12,12:PRINTUSING"FLOOR##";F:FORI=0TO100:
NEXT:GOTO670
680 '●●●●● CONSTRUCTION MODE
690 VDP(1)=VDP(1)AND254:FORI=0TO9
700 FORJ=1TO14:C(J,I)=0:NEXTJ,I
710 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2+2
:PRINTE$(C(J,I)):NEXTJ,I:FORI=0TO4:LOCAT
EI*6+1,0:PRINTI+1;E$(I):NEXT:GOSUB620
720 X=1:Y=0:PLAY"V15O4L16CD":A=0
730 K=STICK(0)+STICK(1):X=X+(K=7ANDX>1)-
(K=3ANDX<14):Y=Y+(K=1ANDY>0)-(K=5ANDY<9)
:I$=INKEY$:FORI=0TO4:A=AXOR1
740 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+16),9+A,3+A:NE
XT:DD=VAL(I$):IFDD>0ANDDD<6THEN760
750 IFI$=CHR$(13)THEN790ELSE730
760 IFDD=5THENIFY>0THEN730
770 IFY=0THENIFDD>1ANDDD<5THEN730
780 PLAY"V14E16":LOCATEX*2,Y*2+2:PRINTE$
(DD-1):C(X,Y)=DD-1:GOTO730
790 PLAY"L16EDEFDG8":A$="DATA ":FORI=1TO
9:FORJ=1TO7:A$=A$+HEX$(C(J*2-1,I)*4+C(J*
2,I)):NEXTJ,I:B$="":FORI=0TO15
800 B$=B$+BIN$(C(I,0)¥4):NEXT
810 A$=A$+","+RIGHT$("000"+HEX$(VAL("&B"
+B$)),4):GOSUB550:CLS:LOCATE5,8:PRINTA$
820 LOCATE10,20:PRINT"PUSH SPACE":IFSTRI
G(0)ORSTRIG(1)THENCLS:GOTO120ELSE820
830 '●●●●● SPRITE DATA
840 DATA 020C081E6340701C,0700000000000
00,40301078C6020E38,E000000000000000
850 DATA 0103070F1F1F3F3F,3F3F3F5F9F8FEF
7F,80C060B0D8A8D4E4,D4E4D4EAD9B1F7FE
860 DATA 00000107 0F1B1F37,37171B0F070100
00,000080E0F0F8F8FC,FCF8F8F0E0800000
870 DATA 0708101020404080,8080806010 0C02
01,8040380404020101,0204020101122CC0
880 DATA 1926404080804040,4080804040242B
10,E038040202040402,0101010608 08C830
890 DATA 0000000001030707,0F1F3F3F3E1C00
00,000038FCFCFCF8E0,C08080000000000
900 DATA 00001C3F3F3F1F07,0301010000000
00,000000008 0C0E0E0,F0F8FCFC7C380000
910 DATA 0333717777F7E0E0,E0E0E3F7F67E7B
71,83C9CEF6F0F8E0E0,E0E0E0F0787CECC0
920 DATA 1CBFBF0F003F7FFF,E3010103030 70F
0E,000183830387C7C7,CECEDE9FBF3B7371
930 DATA C1C0C0CFCF8F8001,133B3B39F8F0F0
C1,E0F0FEFEFEF878F8,F83838F8F878F0E0
940 '●●●●● CHARA DATA
950 DATA 0000000103030F3F,7EF9F55495D6D8
60,1E7DF3EBCBABAF58,A0404080000000 0
960 DATA 78BECFD7D3D5F51A,0502020100000 0
00,0000008 0C0C0F0FC,7E9FAF2AA96B1B06
970 DATA 7FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF7F00DB6D
36,E0F4F2F5F2F5F2F5,F2F5F2E5026DB6DB
980 DATA 3F7FFEFFFFFFBEC9,F77FBF526D361B
0D,80C0F068746AF5EA,F5CAB54AA5D268B4
990 DATA 7ED4AAD4AAD4AA01
1000 '●●●●● ﾊﾟﾗﾒｰﾀｰ,FLOOR DATA
1010 DATA 0,-1,2,1,3,1,0,3,0,2,0,1,0,3,1
,-1,0,1,2,0,F0,90,50,A0
1020 DATA ﾀﾀ,ﾀﾀ,ｻｽ,ｼｾ,ｰｲ,ｱｳ,ｴｶ,ｵｷ,ﾊﾌ,ﾋﾍ
1030 DATA 0004015414C0000001 0300C0400000
C2000180040000010000000000000000000,2240
1040 DATA 0000300080003081001030500014800
00C0230010900 0F03030009030400000 0,0950
1050 DATA 0000000804150371440844841010 40
4048C40E5302000000000000000000000,4422
1060 DATA 1545544004000004040800030 8C0E80
0000100000003000000000000000010,2004
1070 DATA 4401040000000021154111000043480
0000000002A03000C0040001015000 1003,0200
1080 DATA 50C0000010400000 9306C426080020
0010004004800003010004008002000 0,4F02
1090 DATA 0244011434003020000 0C004040000
4044000404000200400000300000000004,2192
1100 DATA 1010554000080000100300130000160
000040001C3030000400324 00C8051006,4580
1110 DATA 48400804C208148000148118000108
000D00000C0D021413000223000000400,6806
1120 DATA 1405014C000A004302011880000200
0000000000004C000001000000000300,600E
1130 DATA 8AD9E6D610DBD486CE1081E98687CE
E8,DACF8DCEE989CE1DE1DA10DEEBDBCED58291,
DC7FDC7FDC7F959595
```

©行1000、行1020の「」は、長音記号です（61ページの注意参照）

当選者発表

●8月号F・F・B当選者①／『THEプロ野球・激突ペナントレースの定規』＝〈京都府〉志水徹〈兵庫県〉山本圭〈徳島県〉立石治〈香川県〉竹内亮二〈愛媛県〉大島義隆／『SFX1988のTシャツ』＝〈埼玉県〉鵜殿謙二郎〈東京都〉加藤京子〈静岡県〉増田尚計〈岐阜県〉馬場隆行〈愛知県〉豊田憲〈三重県〉山中斉〈滋賀県〉山村篤司〈奈良県〉梅田洋〈大阪府〉井上貴裕〈徳島県〉平田仁志⇨

変数の意味

■スプライト座標

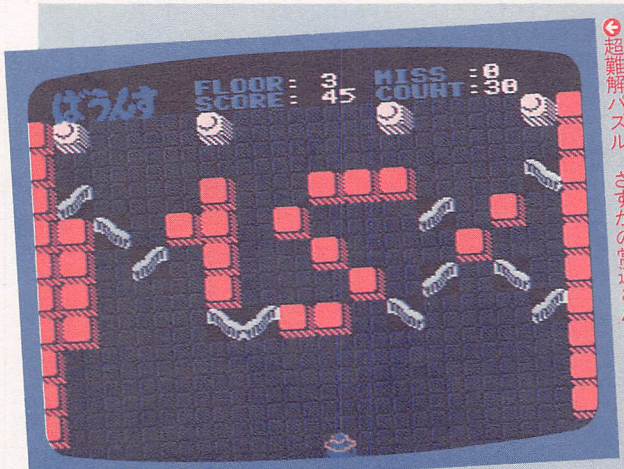
V……自機のX座標⇨×16して表示
A、B……スーパーバブルの表示用座標／汎用
P$(n)、Q(n)……スーパーバブルの座標増分
G……スーパーバブルの進行方向

■その他の変数

A$、B$……汎用
C(n, m)……フロアデータ保存用
C……スプライトの色用
D(n, m)……フロアの状態
DD……キー入力用(コンストラクション時に使用)
DG(n, m)……スーパーバブルの反射方向決定用
E$(n)……キャラクタ表示用
F……フロア数
I、J……ループ用
I$……キー入力用
H……ハイスコア
K……スティック入力用
L……暴走ボールの数
LM……暴走ボールの初期数
MX、MY……スーパーバブルのフロア上の旧座標
M$(n)……BGMデータ
N……BGMの番号
R$(n)……フロア作成用
S……スコア
U……フロア数
X、Y……スーパーバブルのフロア上の座標
W……キャラクタの番号
Z……スーパーバブルの残り数

プログラム解説

10～20　初期設定、変数初期設定1
30　太文字処理
40～60　キャラクタの色設定1、スプライトパターン、キャラクタパターン定義
70　変数初期設定2
80　キャラクタの色設定2
90　変数初期設定3(2×2キャラクタ作成)
100　BGMデータ作成
110　REM文
120～190　タイトルデモ
200　REM文
210～250　フロア作成
260～270　フロア表示
280　REM文
290　自機移動(スティック入力)、スーパーバブルを使い切ってしまったかの判定
300～310　スーパーバブル発射判定
320　REM文
330～360　スーパーバブル移動処理
370～400　スーパーバブル反射処理
410　スーパーバブル消滅処理
420～430　スーパーバブルのはみ出し処理
440　REM文
450　ミス処理
460～470　ゲームオーバー判定処理
480　クリア処理
490　オールクリア判定
500～520　オールクリア処理
530　REM文
540～670　各種サブルーチン
540　スコア等表示
550　フロア消去
560　効果音出力時の時間調整
570　タイトル表示
580　メッセージ表示部分の空白表示
590～610　スーパーバブル移動表示
620　キーバッファクリア
630　効果音(スーパーバブル発射)
640　効果音(反射)
650　効果音サブ(暴走ボール消滅)
660～670　フロア選択
680　REM文
690～720　コンストラクション画面作成
730～780　コンストラクション処理
790～820　フロアデータ作成
830　REM文
840～930　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
940　REM文
950～990　キャラクタパターンデータ(行50で読みこみ)
1000　REM文
1010　変数用データ(行70で読みこみ)
1020　キャラクタデータ(行80で読みこみ)
1030～1120　フロアデータ(行220、230で読みこみ)
1130　オールクリアメーセージ用データ(行510で読みこみ)



超難解パズル。さすがの常連さん！

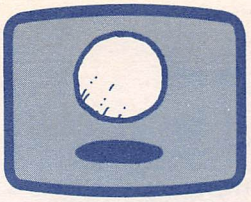
プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
使い方は52ページを見てください

```
 10>121   20> 66   30>158   40>236
 50>132   60>203   70> 89   80> 75
 90>106  100>132  110>172  120>117
130> 40  140> 88  150> 98  160>222
170> 74  180>190  190> 61  200>165
210>246  220>229  230>106  240>165
250>101  260> 96  270>149  280>175
290>163  300>103  310> 28  320>176
330> 20  340>169  350>233  360>136
370> 21  380>144  390>212  400> 56
410>130  420>127  430>112  440>234
450>176  460>137  470>  6  480> 93
490> 86  500> 97  510>141  520>245
530>164  540> 55  550>253  560>166
570>132  580> 39  590>126  600> 72
610> 55  620> 94  630> 21  640> 33
650>138  660>241  670>215  680>233
690>179  700>154  710>141  720> 46
730>243  740>243  750> 77  760>209
770> 15  780>182  790>228  800>212
810> 41  820>201  830>177  840>160
850>240  860>123  870> 30  880> 94
890>101  900> 38  910>122  920>181
930> 50  940>216  950> 96  960>228
970> 83  980> 16  990> 70 1000>183
1010> 78 1020>252 1030> 26 1040>249
1050>153 1060>208 1070>162 1080> 61
1090>104 1100> 25 1110>108 1120>217
1130>149
```


当選者発表

●8月号F・F・B当選者②／『アシュギーネ～爬人の邪都～』=〈福島県〉根本由紀夫〈茨城県〉宮下具丈〈愛知県〉服部将生〈長崎県〉伊藤明孝〈大分県〉廣田正彦／『ミュージック・フロム・ハイドライド3』=〈宮城県〉高橋史仁〈埼玉県〉柴田徹〈東京都〉細川雄司〈神奈川県〉武田聡〈和歌山県〉松原裕一／『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』=〈大阪府〉今西直人〈兵庫県〉高杉雅昭〈徳島県〉森次裕司⇨



ボール　レース　エントリーナンバー02

BALL RACE

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:CLEAR999,&HBE00:COLOR15,1
,1:WIDTH28:KEYOFF:DEFINTA-W:DEFSNGX-Y:AD
=&HBE00:DEFUSR=AD:FORI=264TO727:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT:PRINT"WAIT A MINUT
E !!"
20 FORI=0TO41:POKEAD+I,VAL("&H"+MID$("21
F9F74621F8F74E21B2BE09116718061 1C5D5E501
1100CD5C00E1D101700009EB0120000 9EBC110E8
C9",I*2+1,2)):NEXT
30 P$="S0M3000O6L8":P$(0)=P$+"CFGBCFGBFE
GAB":P$(1)=P$+"O5BFEDGFEDC":P$(2)=P$+"L1
6CDEFDEFGCDEFDEFGL4BAB":Q$(0)=" CLEAR !!
 ":Q$(1)=" CRUSH !! ":Q$(2)="BEST TIME!
40 B=-114:FORI=0TO7:B=B-((I>4)*2+1)*((I=
3ORI=4ORI=7)*111-1):A(I)=B:NEXT
50 FORI=0TO7839:POKEAD+&HB2+I,104+(IMOD3
)*8:NEXT:A=1332:FORI=0TO14:CLS:PRINT14-I
:READL,M,N:FORJ=1TON:FORK=0TO10:POKEAD+&
HB2+A+K*L,97:NEXT:A=A+M:NEXTJ,I
60 FORI=0TO10:POKEAD+&H5A1+I*112,32:NEXT
70 FORI=0TO7:VPOKE&H200C+I,&HEE-I*17+(I>
0)*68:NEXT:SPRITE$(0)="<~■■■~<":SPRITE$
(1)="~■■~":Y=150:GOTO170
80 CLS:FORI=0TO21:PRINTSTRING$(28,136);:
NEXT:A=696:C=7:P=0:Q=0:X=0:D=0:F=5:W=0
90 Z=0:U=USR(A):FORI=0TO3:LOCATE9,15:PRI
NT" START !! ":PUTSPRITE0,(120,100),15:R
(I)=0:M=60-(I=3)*12:PLAY"V15L9N=M;L64":F
ORJ=0TO600:NEXTJ,I:TIME=0
100 S=STICK(0):C=(C-(S=3)+(S=7)+8)MOD8:A
=A+A(C):D=D+(D<16)*2*STRIG(0)+(D>0)
110 FORI=0TO14-D*2:PUTSPRITE0,(120,100-D
¥2):PUTSPRITE1,(120,107),1:X=(TIME¥6)/10
:LOCATE4,0:PRINTUSING"TOP####.# TIME####
.#";Y;X:NEXT:LOCATE4,1:PRINT"DAMAGE "STR
ING$(F,152)STRING$(13-F,144)
120 IFPEEK(A+AD+&H51A)>97THENPLAY"O2C":C
=(C+4)MOD8:A=A+A(C):D=0:F=F-1:IFF<1THEN1
60
130 R=AMOD112:P=P-(R<4ANDP=0)-(R>83ANDR<
96ANDP=2)-(A¥112<13ANDR=23ANDP=3)-(A¥112
>40ANDR=45ANDP=1):U=USR(A):IFP<4THEN100
140 PLAY"O7BCB":Q=Q+1:P=0:F=F+3:Z(Q)=X-Z
:Z=Z+Z(Q):LOCATE8*Q-5,20:PRINTUSING"#:##
#.#";Q;Z(Q):IFQ<3THEN100
150 E=X<Y:Y=Y+E*(Y-X):W=-1-E*2
160 W=W+1:PLAYP$(W):LOCATE9,9:PRINTQ$(W)
:FORI=0TO5000-(W<>1)*4000:NEXT:FORI=0TO1
:I=-(STICK(0)=1):NEXT:A=6145:B=-32:FORI=
0TO44:B=B+(33-(IMOD2)*2)*((IMOD4>1)*2+1)
:FORJ=0TO28-(I+2)¥2+(ABS(B)>1)*6:A=A+B:V
POKEA,32:NEXTJ,I
170 CLS:LOCATE7,7:PRINT"・ BALL  RACE ・"S
PC(179)"PRESENTED BY TEIJIRO"SPC(123)"PU
SH SPACE KEY":A=15:B=13:C=1:D=1
180 A=A+C:E=A<10RA>31ORVPEEK(6144+A+B*32
)>32:A=A+C*E:C=C+E*C*2:B=B+D:E=B<10RB>21
ORVPEEK(6144+A+B*32)>32:B=B+D*E:D=D+E*D*
2:PUTSPRITE0,(A*8,B*8):IFSTRIG(0)THEN80E
LSE180
190 DATA112,-1,90,-1,112,26,-1,113,5,-1,
111,5,-1,112,16,-112,1,10,1,-112,26,-112
,1,24,-1,112,26,-112,1,48,1,-112,25,112,
-1,30,1,-112,4,-112,1,30,1,-112,24
200 ' [ BALL RACE ]  ..... BY TEIJIRO
```

BY TEIJIRO

究極のアドベンチャーゲームが登場する

人はどうして欲望の流れにさからえないのだろうか。世界一といわれる『アフリカの涙』が盗まれたときから事件ははじまった。ついに～探偵ロバートシリーズ1～『アフリカの涙のささやく声は小さい』が次号のファンダムに登場する。究極のAVGだ。という嘘つきTEIJIROでしたよ。

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。打ちこみ終わったらいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。

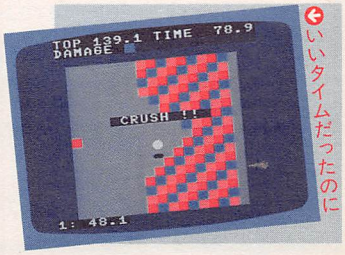
また、行70に6個ある「■」はキャラクタコード&HFFのカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、あらかじめ、KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

A……ボール移動用
A(n)……ボールの移動増分
AD……マシン語プログラムの先頭アドレス
B……汎用
C……ボールの移動方向
D……ボールの速度
E……最高タイム判定フラグ
F……ダメージ
I、J、K……ループ用
L、M、N……コースデータ読みこみ用
P、R……ボールがコースを正しく周回しているかのチェック用
P$、P$(n)……音データ
Q……周回数
Q$(n)……メッセージ表示用
S……スティック入力用
U……USR関数呼び出し用
V……太文字処理用
W……メッセージ表示フラグ
X……タイム
Y……最高タイム
Z……1周まえまでのタイム
Z(n)……各周回のラップ

プログラム解説

10　初期設定、太文字処理
20　マシン語書きこみ
30　PSG設定、変数初期化
40～60　コース作成
70　キャラクタの色設定、スプライトパターン定義



いいタイムだったのに

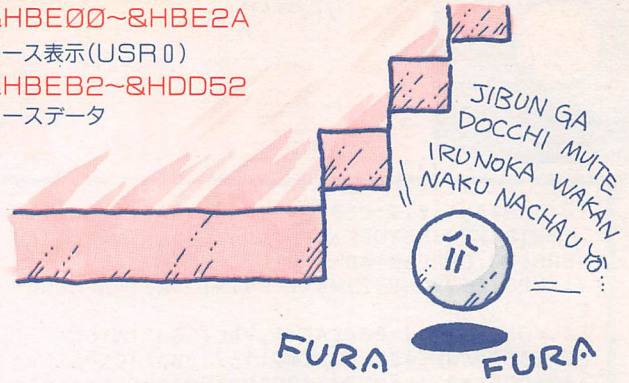
当選者発表

●8月号F・F・B当選者③／『スターヴァージンのフォノシート』=〈山形県〉島本一男・籾江栄一〈群馬県〉渋谷葉子〈埼玉県〉菅沼哲也〈千葉県〉小林健治〈東京都〉司修治〈神奈川県〉伊藤大作・庄子郁穂〈愛知県〉小長谷隆〈奈良県〉城之内勉〈京都府〉金本健児〈大阪府〉近藤正幸〈和歌山県〉徳田秀一郎〈鳥取県〉九十九浩司〈岡山県〉白井啓栄一〈島根県〉井関作・児玉信〈広島県〉湯川義信〈福岡県〉江藤雅也〈佐賀県〉原幸一⇨

80～90 ゲームスタート処理
100 ボール移動処理(スティック、トリガー入力)
100 ボール表示、タイム等表示
120 壁衝突判定処理
130 ボールが正しく周回しているかの判定
140 1周したときの処理
150 最高タイム判定
160 ゲームオーバー処理
170～180 デモ処理
190 コースデータ(行50で読みこみ)
200 REM文

■マシン語解説

&HBE00～&HBE2A
コース表示(USR0)
&HBEB2～&HDD52
コースデータ



RAM16K対応改造法

RAM16KのMSXでプログラムが動くようにする改造法です。
改造法は行10、20を下のプログラムのように変更するだけです(赤字が変更した部分)。
ただし、ディスクには対応しなくなりますのでご注意ください。

```
10 SCREEN1,0,0:CLEAR999,&HD000:COLOR15,1
,1:WIDTH28:KEYOFF:DEFINTA-W:DEFSNGX-Y:AD
=&HD000:DEFUSR=AD:FORI=264TO727:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT:PRINT"WAIT A MINUT
E !!"
20 FORI=0TO41:POKEAD+I,VAL("&H"+MID$("21
F9F74621F8F74E21B2D0091167180611C5D5E501
1100CD5C00E1D101700009EB01200009EBC110E8
C9",I*2+1,2)):NEXT
```

プログラム確認用データ リストに一部変更があります
使い方は52ページを見てください

```
 10>108   20> 52   30>  3   40>120
 50> 92   60> 37   70>190   80> 66
 90>139  100>143  110>236  120>191
130> 97  140> 22  150>216  160> 14
170> 47  180>104  190>169  200>249
```

エントリーナンバー03

そりたん

ソリチュード タンク
～solitude tank～

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は45ページにあります

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOF
F:VPOKE8210,&H41:DIMX(3),Y(3),X1(3),Y1(3
),C(3),D(18)
20 FORI=0TO31:VPOKE1160+I,VAL("&h"+MID$(
"0001030700F1F3F7F00FFFFFFFFFFFFF00FDFBF
7EFDFBF7F00FCF8F0E0C08000",2*I+1,2)):NEX
T
30 FORJ=0TO6:A$="":READB$:FORI=0TO31:A$=
A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(J)=A$:NEXT:FORI=0TO3:READC(I):N
EXT
40 RESTORE 420:R=1:M=5
50 READA$
60 CLS:FORI=0TO7:H=0:B$=RIGHT$("00000000"
+BIN$(VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2))),8):FOR
J=0TO7:LOCATE12-I+J*2,6+I:IFMID$(B$,J+1,
1)="1"THENIFH=0THENPRINT"あい":H=1:GOTO 80
 ELSEPRINT"うい":GOTO 80
70 IF H=0THENPRINT"  "ELSEPRINT"え ":H=0
80 NEXT:IFH=1THENLOCATE28-I,6+I:PRINT"え"
90 NEXT:FORI=0TO18:D(I)=VAL(MID$(A$,17+I
,1)):NEXT
100 T=4:X=D(0):Y=D(1):Z=D(2):X=88+X*16-Y
*8:Y=32+Y*8:FORI=0TO3:X(I)=D(3+I*4):Y(I)
=D(4+I*4):X1(I)=D(5+I*4)-1:Y1(I)=D(6+I*4
)-1:IFX(I)=0THENY(I)=200:T=T-1 ELSEX(I)=
88+X(I)*16-Y(I)*8:Y(I)=32+Y(I)*8
110 NEXT
120 LOCATE10,16:PRINT"stage";R:LOCATE11,
18:PRINT"left";M-1
130 '————————main
140 PUTSPRITE2,(X+2,Y-2),15,Z
150 FORI=0TO3:PUTSPRITEI+3,(X(I)+1,Y(I)-
1),C(I),4:NEXT
160 IF VPEEK(&H1821+Y*4+X/8)=32 THEN290
170 FORI=0TO3:IFX=X(I)ANDY=Y(I)THENI=5:N
EXT:GOTO 290 ELSE NEXT
180 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN230ELSEP=48
*(Z=3)-48*(Z=1)+24*(Z=2)-24*(Z=0):Q=24*(
Z=0)-24*(Z=2):J=4:H=0:FORI=0TO8:H=H+J:J=
J-1:PUTSPRITE1,(X+(P/8)*I+1,Y+(Q/8)*I-3-
H),15,5:SOUND1,0:SOUND0,I*16:SOUND8,15:S
OUND7,62:NEXT
190 GOSUB360:PUTSPRITE1,(0,200):FORI=1TO
5:PUTSPRITE0,(X+P+3,Y+Q-1),8-7*((I/2)=IN
T(I/2)),6:NEXT
200 FORI=0TO3:IFX+P=X(I)ANDY+Q=Y(I)THENX
(I)=0:Y(I)=200:X1(I)=0:Y1(I)=0:PUTSPRITE
I+3,(0,200):T=T-1
210 NEXT:D=&H1821+(X+P)/8+(Y+Q)*4:IFVPEE
K(D)=146THENL=VPEEK(D-1):N=VPEEK(D+1):VP
OKE(D-1),(32-(L=147)*116):VPOKE(D),32:VP
OKE(D+1),(32-(N=147)*113)
```

BY TAI

BASICでゲーム作ってる場合じゃないでしょ

ほら、BASICでゲーム作ってる場合じゃないでしょ。でもほら、機械語覚えてる場合でもないんだよね。ほら、来年は大学受験があるからほら、ほらほら、勉強するんだよねほらほら、ほら。

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者①／『イースII』=〈千葉県〉左村寧〈京都府〉北川麻子〈和歌山県〉松村俊行〈兵庫県〉中安紀彦〈長崎県〉小佐井恵介／『蒼き狼と白き牝鹿(MSX1 ROM)』=〈福島県〉佐藤康義〈神奈川県〉山形聡〈愛知県〉鈴木崇弘〈鳥取県〉先東直哉〈福岡県〉井口崇誠／『アレスタ』=〈北海道〉小畑英樹〈東京都〉桜井天〈大阪府〉青木優・中村晋示〈兵庫県〉木幡真弥⇨

```
220 PUTSPRITE0,(0,200):IFT=0THEN330
230 FORI=0TO3:IF VPEEK(&H1821+(Y(I)+Y1(I
)*8)*4+(X(I)+X1(I)*16-Y1(I)*8)/8)=32THEN
Y1(I)=-Y1(I):X1(I)=-X1(I):IF VPEEK(&H182
1+(Y(I)+Y1(I)*8)*4+(X(I)+X1(I)*16-Y1(I)*
8)/8)=32THENY1(I)=0:X1(I)=0
240 X(I)=X(I)+X1(I)*16-Y1(I)*8:Y(I)=Y(I)
+Y1(I)*8:NEXT
250 S=STICK(0)+STICK(1):IF(S/2)<>INT(S/2
)ANDABS((S-1)/2-Z)<>2THENZ=(S-1)/2
260 X=X-16*(Z=1)+16*(Z=3)-8*(Z=0)+8*(Z=2
):Y=Y-8*(Z=2)+8*(Z=0)
270 GOTO 140
280 '----------miss
290 FORI=0TO400:NEXT:FORI=3TO6:PUTSPRITE
I,(0,200):NEXT:FORI=0TO15:SOUND1,I:SOUND
7,62:SOUND8,15:PUTSPRITE2,(X+2,Y-2),15,I
-4*INT(I/4):NEXT:GOSUB360:FORI=0TO11:PUT
SPRITE0,(X+2,Y-1),8-5*((I/2)=INT(I/2)),6
:NEXT:FORI=0TO500:NEXT
300 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:M=
M-1:IFM>0THEN 60ELSELOCATE10,9:PRINT"gam
e over"
310 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:
IFSTICK(0)+STICK(1)=5THEN M=3:GOTO 60ELS
E40
320 '----------clear
330 R=R+1:FORI=0TO600:NEXT:PUTSPRITE2,(0
,200):IFR<9THEN 50
340 CLS:RESTORE500:FORI=0TO16:GOSUB360:L
OCATE1+I*2,6:PRINTMID$("CONGLATULATIONS!
",I+1,1):FORJ=0TO99:NEXTJ,I:FORI=0TO3:RE
ADME$:LOCATE16-LEN(ME$)/2,I*2+8:PRINTME$
:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SCREEN0
:PRINT"good by":END
350 '----------sound&music
360 SOUND7,25:SOUND5,13:SOUND10,16:SOUND
13,9:SOUND12,127:SOUND6,20:RETURN
370 DATA"00000000000000000001F101010101
F00000000000000000000FF3E3C3830E0","0000
0000000000030408181C1F1F1F1F000000000000
00008060100C0284E8F0"
380 DATA"00000000000001010202040408081 01
F00000000000FE0206060E0E1C1830E0","0000
0000000000000000000001070F1F000000000000
00060E3A72F2F2F4F8F0"
390 DATA"000040201C02926905053 54E6494080
70000000000022544840F8448E916080","0000
0000000000000000000001030100000000000000
0000000000E0D020C0"
400 DATA"0000120246 0A260AC6722C130700000
000009080C4A0C8A0C69C6890C0000000"
410 DATA 2,9,7,13
420 DATA"ffffffffffffffff1111321142115211
1621"
430 DATA"fefefefc1d0200001117212452176020
011"
440 DATA"7f7f7f7f7f70000000512710182017321
6421"
450 DATA"eebaee54eebafe38713332253023520
5500"
460 DATA"10386cc66c381000523232014220011
0011"
470 DATA"ffc183838181c3ff813110115100011
7722"
480 DATA"0060ff4e2000000083323211322001 1
0011"
490 DATA"10387cee7c381000351410214224720
7400"
500 DATA"ALL CLEAR!","THANKS TO YOUR PLA
Y","GOOD BY...SO LONG!","1988 TAISUKE.N"
```

変数の意味

■スプライト座標

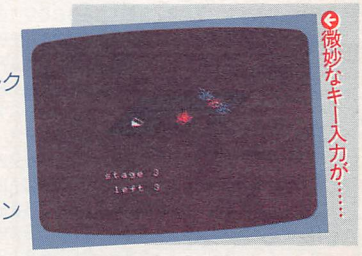
X、Y……そりたんの座標⇨それぞれ＋2、－1して表示
P、Q……そりたんの座標増分
Z……そりたんの方向
X(n)、Y(n)……敵の座標⇨それぞれ＋1、－1して表示
X1(n)、Y1(n)……敵の座標増分

■その他の座標

A$、B$……データ読みこみ用
C(n)……敵の色
D(n)……変数初期設定用
D、L、N……敵移動判定用
H……床表示用
I、J……ループ用
M……そりたんの数
ME$……オールクリアメッセージ表示用
R……ステージ数
S……スティック入力用
T……敵の数

プログラム解説

10　初期設定
20　キャラクタパターン定義
30　スプライトパターン定義
40〜50　ステージデータ読みこみ
60〜120　ステージ表示
130　REM文
140〜270　メインルーチン
　140　そりたん表示
　150　敵表示
　160　そりたんが床からでたかの判定
　170　そりたんと敵の接触判定
　180〜190　弾発射判定処理(トリガー入力)
　200〜240　敵移動、弾当たり判定処理
　250〜270　スティック入力処理
280　REM文
290〜310　ミス処理、リプレイ処理
320　REM文
330〜340　面クリア、オールクリア処理
350　REM文
360　効果音サブルーチン
370〜400　スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
410　敵の色データ(行30で読みこみ)
420〜490　ステージデータ(行50で読みこみ)
500　オールクリアメッセージ(行340で読みこみ)



微妙なキー入力が……

プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
使い方は52ページを見てください

10>234	20>241	30>250	40> 35
50> 37	60>105	70>154	80>212
90>210	100>188	110>143	120>231
130>112	140>116	150> 45	160> 78
170>178	180> 88	190> 4	200> 78
210>148	220> 55	230> 72	240>103
250>172	260> 43	270> 47	280>176
290> 3	300> 41	310>108	320>159
330>236	340>134	350>114	360>122
370>243	380>252	390>226	400> 19
410>244	420> 53	430>108	440> 61
450>212	460> 18	470>238	480>235
490>116	500>241		

当選者発表

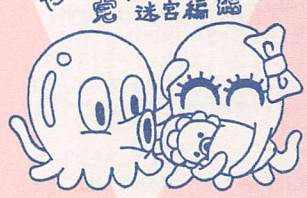
●8月号ソフトプレゼント当選者②／『R-TYPE』=〈栃木県〉木村英俊・滝田英〈奈良県〉木村英樹〈兵庫県〉宇仁充〈岡山県〉中藤竜三／『ザ・リターン・オブ・イシター』=〈群馬県〉田村和則〈静岡県〉寺田裕民〈愛知県〉小林利彰〈兵庫県〉高原創〈岡山県〉今井弘樹／『殺意の接吻』=〈千葉県〉安藤充弘〈神奈川県〉小泉徹也〈長野県〉馬場康久〈石川県〉山谷守〈大阪府〉藤川徹⇨

たこの海岸物語 PART3 迷宮編

RAM32K
MSX MSX2

遊び方は49ページにあります

BY 米屋のチャチャチャ



やっとPART3が完成して、ほっとしています。このシリーズは、これで完結です。3か月もかかって、できた自信作ですが、とても長くなってしまいすいませんでした。もう受験生なんだからパソコンは……と、思いながらも愛機をまえに、うーうーうなりながらプログラミングしています。つぎに、宮本くんにかわります。はじめまして、たこ3担当の宮本です。え～と、いちばんよくできたと思うのは水中のBGMでした。

これで完結です

リスト1

```
10 CLEAR 800,&HB1FF:MAXFILES=1:DEFINTA-Z
:CLS:PRINT"PLEASE WAIT":FOR I=0 TO 17:PO
KE &HF39A+I,VAL("&H"+MID$("E7D330DA5601E
3D1EED1A7D586DA59DAF1D5",I*2+1,2)):NEXT
20 'MAP PARTS & MACHINE DATA SETTING ●●
30 READ A$:IF LEN(A$)=4 THEN A=VAL("&H"+
A$):GOTO 30 ELSE IF ""<A$ THEN FOR I=1 T
O LEN(A$) STEP 2:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$
,I,2)):A=A+1:NEXT:GOTO 30
40 DATA BDD9,000000000000000000000007E3
C000080000000000000FF0000000000000808
080808080808FF8080808080808FFFEFCF8F0E
0C08080C0E0F0F8FCFEFF0103070F1F3F7FFF
50 DATA FF7F3F1F0F070301FFFFFCF0E0E0C1C3
C3C1E0E0F0FCFFFFFFFF3F0F070783C3C3830707
0F3FFFFC3C300000000C3C3FFFFFFFFFFFFFFFF
0FCCCCCCCCCCCCCCCFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
60 DATA FFFFFFFFFFFCCCCCCCCCCCCCCCC1FCC
FFFFCCCCFFFFCCCCFFFFCCCCFFFFCCCCFFFFCCCC
FFFFCCCCFFFFCCCCFFFFCC2FCCCCCCCCC010101C
C101010CC010101CC89A789CCBBBBBBCBBBBBB
70 DATA BBBBBBBBB3ACCCCCCCCFCCCCCCCFFCC
CCCCFFFCCCCCFFFCCCCCFFCCCCCCFCCCCCCCCCCC
CCCC3BCCCCCCCCCCCCCCCFCCCCCCFFCCCCCFFFCC
CCCFFFCCCCCCFFCCCCCCCFCCCCCCCC3CFFFFFF
80 DATA FFCCCCCCCFCCCCCCFFCCCCCFFFCCCCFF
FFCCCFFFFFCCFFFFFFCFFFFFF3DFFFFFFFFFFCC
CCFFFCCCCCCFFCCCCCCFFCCCCCCFFCCCCCFFFCC
CCFFFFFFFFF,D000,DD219FFDDD3600C90603
90 DATA 3E07801E00CD93001 0F63AF8F7A7C887
874F06002146D009FD2149BC0602FD3600017E23
FD77017E23FD770211 0600FD1910EBDD3602D5DD
3601CEDD3600C3C900B284B2F0B230B390B3A6
100 DATA B3BAB3EAB36EB4B4B4CDB46FB59BB6C
BB6EFB613B70602DD2149BCAF2170D1352003360
53D3271D13E0B90573E0690904F3A71D1A7286CD
D35002067DD6E01DD66027EFEFF2007237E2366
110 DATA 6F18F4FE643808D664DD77042318E8D
D7703DD3605 00235EDD730023DD7501DD7402D66
0383220087A1E00CD93001828D51101023D28091
105083D28031119143E06CD93003E0C5ACD9300
120 DATA 3C1E00CD9300D17A1E10CD9300783D2
0101E38DD7E03FE6138021E1C3E07CD9300DD7E0
36FFE6030 52DD7E04FE04304BDD3505A75FDD7E0
520060F0F0F0F18151D20030F180F1D2008E601
130 DATA 856F3E0E18042DDD7503E60F2004DD3
603605F7ACD9300CB055D1600FD2140BFFD1979F
D5E00CD93003CFD5E01CD9300110600DD1905C27
DD0C9010021FF03CD4A00CB4D20010FCB552002
140 DATA 0F0F47CB3FB0CD4D002B7CB520E6112
02006FCC5D521A9D1010800CD5C00010800E109E
BC110ECC9618191A1B1E1F111210800CDCCD1211
000CDCCD1212820CDCCD1213020CDCCD1C37E00
150 DATA 55AF6F5F0100080BCD4A0023EBCD4D0
023EB78B120F1C93ECD2100180100 03C3560021 0
0B80141043 63F230B78B120F82100C0E50100043
620230B78B120F806080B790F0F0FA9E601C6C0
160 DATA 772378B120F0060436CB230B78B120F
82120C81E1006083E0890E603C6C7772310F5061
836CB2310FB0E20091D20E6E10E04061011D9BDC
50E0806081A1307300236CC2310F80D20F1C110
170 DATA EB0D20E31159BE0607C51A130E00CB3
FCB19CB3FCB19472100C0090E201A130602 0F0F0
F0FF5E60FFE0F20023E60C6C07723F110EC0D20E
5C110CEC92A43BC7DD60B0F0F0FE61F4F06007C
180 DATA D60B2100B8090F0F0FE61F0E21A7280
4093D18F91100AE0E040604C57EE5E63F0E00CB3
FCB19CB3FCB19472100C0090E0806087E2312131
0FAE521180019EBE10D20EE2108FF19D1E51A07
190 DATA 07E603281D013B0009 3D28090E20093
D28030E600936C32336C40E1F0936C52336C6E1E
B23C110A8C5011D0009EB0EE009EBC10D209801E
0032100AE7EFEC0200B237EFEC32B382636C218
200 DATA 22FEC1200B2B7EFEC323381736C2181
3FECC200F112000197EFEC33002362011E0FF192
30B79B020C82A43BC7DD60BE6076F7CD60BE6070
F0F0FB54F06002121AE091121180616C5011600
210 DATA CD9CD3010A0009EB09EBC110EFC97BF
3D3997AF640D3997ED39823130B79B020F6FBC92
141BC357EE6070F0F0F4F06002155BC09E511382
6012000CD9CD3E1E511382E0E20CD9CD3E11138
220 DATA 360E20C39CD35758800F575884083AF
8F73246BCC300D03AF8F73256BD2155BD3E08CD4
1015F1600CB7B20021472CB6320033600152147B
C7223E5D53A55BD0F32E1D3C60432E5D321DFD3
230 DATA 11001B010800CD9CD3D1CB6B2806AF3
242BC183D216B19CD4A00473A57BDB0FEC7380C3
E013242BC3E083258BD18223A42BCA7201C21AB1
9CD4A00FECB300823CD4A00FECB380A3E0A3242
240 DATA BC3E203258BD2142BC7EA72803353EF
E3CE177ED5B47BCCDA1D4305516 00CDA1D4304EE
D5B47BC1E00CDA1D4304316 00183FD57B3C874F8
7818282C6024F06002139D5095EEB2619CD4A00
250 DATA FECC281F0E2009CD4A00FECC2815131
A6FCD4A00FECC280B23CD4A00FECC2803D1A7C9D
137C92143BC7E8377237E8277CDB1D3CD9ED23A4
5BCA72024218B19CD4A001E03FEC0380B1E01FE
260 DATA C33805FECB380E1C3A46BCBB28077B3
2F8F7CDE7D3AFCDD800A72809216B19CD4A00FEC
3C83A41BCE6072005 2156BD35C8C3F6D34A4A6A6
A8AAA4B4B6B6B8BAB4D4C6D6C8DAC0000000000
270 DATA 0000000000000000 2100380E180610C
D4A00577DC6106FCD4A001E0817CB1A1D20FA172
4242424CD4D007DD6106F7ACD4D001101FC1910D
71110000190D20CEC93AF8F707C6756F26BD5E23
```


当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者◎/「王家の谷・エルギーザの封印」=〈宮城県〉今野勇〈岐阜県〉奥村基樹・日比野敬則〈愛知県〉山中琢磨〈山口県〉矢野信雄/「アカンベドラゴン」=〈栃木県〉二戸部光一〈千葉県〉大場誠一郎・松下潤〈愛知県〉伊藤京一〈広島県〉長岡史朗/「ゾンビハンター」=〈神奈川県〉神代和彦〈愛知県〉研谷文昭〈奈良県〉坪口誠〈広島県〉三根晃次〈福岡県〉寺口俊介⇨

```
280 DATA 56ED5343BCAF3242BCC39ED2CDF0D33
A56BDA73E322818ED5B43BC2175BD06337E23BB2
0047EBA28032310F43E339032F8F7C9CD6AD0215
8BD7EA7C83D770707075FAFCD93005F3CCD9300
290 DATA 1E0C3E08C39300000000021021B062
0CD4A000F0F16D6C60B5F1ACD4D002323232310E
CC90004080C90949820 1C2824302C38343C50545
85C4044484C0000000000000008084888C1014
300 DATA 18210018ED5BF8F70E1806201AE63FC
680CD4D00231310F4130D20EEC900003F7F3F6F3
F5E2B00FED47AFCF6FCFE003E5F3D5F0B552A000
0003F000000202000 00FC040404040 43F003F20
310 DATA 20202020F8070704040404 04F0F0F0F
0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F
0F0F0F0F0F0F0F0F0000000000000007F7F7F0
0F7F7F7007F7F7F00F7F7F700F1E1E1E1E1E1E1
320 DATA 01F1EFEFEFEFEFE101F1E1E1E1E1E1E
1010616160606069696061616161616161696061
696969696969BB6B1161616161600000000000
0000000000000000000000000000000000000000
330 DATA 0000000000004444444444444444B69
68606B69686063B2BCB0B3B2BCB0B030C1020317
B5A5A5AF9A0A0F84A926DC030080494C2CACAC28
4040807514EB000030F1F0E04252525065F5F07
340 DATA 356D0000C0F0F8683C34343C78F8F0F
8AEB000030C1020204051715B4AE0A0F84A926DE
81838080706 44C2E224040807514EB000030F1F1
F3F2E0E24351F5F07356D0000E0C0F0F8F8B83C
350 DATA 1CD8F8F0F8AEB000030F1F3F7F7FFFF
DFF7F38466BDBB3A1E0F8FCFEFEFFFFBFFFFE1C6
2663636A30D1E1A0D131F0E07307368 0B0C35760
3D8BCACD8E4FCB9F307EA08E818D036EF3060D6
360 DATA F6F4E44642673C0B7F4F5754540000C
2C3535BDF8FC67CA0FCE2DA282001020202021C3
E2626DDE37F1F030000C02E11212142448890206
0F0FFFE0C0400387D4D4DBBC73E020202020202
370 DATA 02010004CCFEFF602090884442212 11
12EC00304041B7CFF0F0000000000000010080F
09898740CFA661E623C443848F07000000003040
4FB7C1F07001D0D190000000000080F09898740C
380 DATA FA265E66B8000003070404639C9F610
3030301000006078 3F7FA9C9C7880FCF0FCF0F8D
8C0C0800000030704046 39C9F6103031B19110F1
81888F0F89C9C7880F0FCF0FCF0F898010362FC
390 DATA AF2A0200004A5BFFE0400401807 8FCC
CCCF8B808B4CE34122E0916540306060 2CFF5AA5
FEA0400000000 00A0178FCCCCCF8B068F0C028609
8D00060001F3F7F7FFFFFFFFFFFFFFF7E783314
400 DATA 0800809C7EFFFDFDF9FAF2C418E0000
0000000000000000000030F0E060101030200012
3161C1F20DFBE7EFEFEFE9E0EE6000088D070F00
8F6FBFDFEFEFFF3E1CE0000000000000080C0
410 DATA E0F060008080070300008 7CFE677635
018080D0F0703FB830C4F3C003C7E79877E80CEC
C9D19BF031C9DFB03397BE7DF3CC2E767733 0C10
3C3E7EFE7EDC88C06060C1CF8F0C000000000000
420 DATA 000000031F0F060001030301231 61C1
F002FDEBEBE7EFEFEFE9E0F0088D070F000E8F6F
BFBFDFEFFFFF3E1000000000000000080C0E0F06
00080808681C6CFEFCFA7371311181F0F070000
430 DATA F7837073BE801CBED9E77E81DD993B6
3DE8360E47901397DF3CF3C436FB7B733C08000C
0E0E1C7DE8E18180CBCF8F0C0CD72D1017000110
0062150D6CD9CD30E70110026CD9CD3CD70DA01
440 DATA 0003110038213 0D7CD9CD3C358D5010
80011001B21DFD3CD9CD33AF8F7FE32DA90D5C39
ED20E08110002217EDACD9CD3C3B1D1204E8AEA8
8E80800D521C5190E05060E11200019CD4A00ED
450 DATA 52CD4D002310F41E12190D20E9E1462
37E23666F11441AEB1A1323FE202812CD4D003E0
53258BDC5010007 0B78B120FBC110E5C9,
460 'BGM DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 B$=SPACE$(10):B$="TAZB K Syd m 8 ce9
OxN aG EzMR1D2I0nl o3i-+fpV JC*F Lb W Y
UP g k qr s 4"+B$+B$+"     5HQthj /"+B$+"
     $"+B$+B$+"     !     &("+B$+"    )
   [     wu67v]    {"+B$+B$+B$+"  }"+B$+"
    <     >@"+B$+"    X":FOR I=0 TO 8
480 READ A$:FOR J=1 TO 150:POKE &HB1FF+1
50*I+J,INSTR(B$,MID$(A$,J,1)):NEXT J,I
490 A#=327:FOR I=0 TO 95:B#=17897725#/16
/A#:A#=A#*1.0594642#:POKE &HBF40+I*2,B#
AND 255:POKE &HBF41+I*2,B#¥256:NEXT
500 DATA jCAFALAbACAFALAbACAFALAbACAFALA
bALBFACBCBfAVBCAJBCAFBLBFACELBFACBCBfAVB
CAJBCAFBLBFACBfAVAfALBWALBFACBLBYALBFACB
FBLAFBVACAVAFALBFdXIw/QBQBQBQBQBQBJAJAJ
510 DATA AJAHKHAQSHKHAQBHBHKHAQSHKHAJAJA
JAJAHKHAQSHKHAQBHBHKHAQSHKHAQBHBHKHAQSHK
HAQBHBHKHAJAfBiAX(whPSUBPBUBWBbSWBYmUSPB
gBPBUBPSYBWmPSUBPBUBWBbSWBYmUSPBgBPBUBP
520 DATA GX@wjGBMBDBGBMBDBEBRBIBEBRBIBaB
EBDBaBEBDBGBMBDBGBMBDBGBMBDBGBMBDBEBRBIB
EBRBIBaBEBDBaBRBDBGBMBDBGmX*ujly3ZiyfZpK
fZiZ3KiKX!uhGZzZ1ZDZEZzZIZ0ZX)uhLKCKLBF
530 DATA KJKFBCKVKCBJKCKFBLKCKLBFKJKFBCK
JKfAV9X{ujMAMAIAMAMAIAMAMAEAEADAEAEADAEA
EAGAGARAGAGARAGAGAEAEADAEAEADAEAEADAMAMAIA
MAMAIAMAMAEAEADAEAEADAEAEAGAGARAGAEAEAD
540 DATA AEAMAMAIAMAMAMAIAMAX<ujWAWAYAPA
kSgKPSWAYBPBkBkBgAgBPSWAYBPBgSUBWBUBPBgB
UAWAYSWKYdWAWAYAPAX$65SHBQBHBQAHBHAQAHAH
BQBXv6hbBLBFBCBLBFBCBJBbBLBFBCBLBFBCBJB
550 DATA bBLBFBCBLBFBCBJBbBLBFBCBLBFBCBJ
lVdJBCAVdJBCAJdCBFALAFACAJACAJAVAfAJ1fAV
2VdJBCAFdCBJACdJBVAJdVAVApAVdJBCAFdCBJAL
dFAFACAbKLBbBWAX87hkBqBrBsxqBrBsB4xkBqB
560 DATA rBsxqBrBsB4p5AQAQAQANAIANAIANAI
ANAIAeARAeARAeARAeARAOADAOADAOADAOADANAI
ANAIAeARAeARAOADAOADAOADAOADAOADAOADAOAD
AOADANAIANAIANAIANAIAOADAeARAcAMANA
570 DATA IANAIANAIANAIAOADAOADAOADAOADAe
ARAeARAeARAeARAOADAOADAOADAOADANAIANAIAN
AIANAIAaAnAaAnAaAnAaAnAGAlAGAlAGAlAGAlAE
AoAEAoAMAiARA-AX&7jcTcTcTcTcTcTcTcTNBaZ
580 DATA GAGAGTEAEAMBEZGAGAGTaAaAX[vhkTg
TPTUTYTWTbTLTicocicoSiA+ApAVAX}vhYAUAPAU
AYAPAUAYAPAUAYAPAUAYAPAUAX>vhN2NGtAtAtAt
AjNAGAMAEAGAEAGAaAGAaANAaANAOANAOAXI]
590 'WAVE COLOR DATA SETTING ●●●●●●●●●●
600 U=USR(1):A$="111F754411F754441F75444
4F7544444F75444441F75444411F75444111F754
4":B$="":A$=A$+A$:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 T
O 3:FOR K=0 TO 7:POKE &HBC55+I*32+J*8+K,
VAL("&H"+MID$(A$,I*8+J*16+K+1,1)+MID$(A$
,I*8+J*16+K+9,1)):NEXT K,J,I
610 'MAP DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 U=USR4(0):D=&HBD75:FOR I=0 TO 28:REA
D A$:C=1:FOR J=0 TO 28:B=0
630 A=ASC(MID$(A$,C))-60:C=C+1:IF A<0 TH
EN B=A+12:POKE D,19+8*J:POKE D+1,18+8*I-
(B=2)-(B=3)*4:D=D+2:GOTO 630 ELSE POKE &
HB844+33*I+J,A+64*B:NEXT J,I:U=USR(0)
640 DATA B><<?EB><<<<<<<2<DB@<<<<<<<<<E,
>DFHC<@<<DDDBECDB3<@<{BD<{C{<<<
650 DATA <FI3JB<@<D{{EC2<vw<y@{xD{2<{E{<
<,<GKHC<>DBB{DBDBEC<@{DB{<{{{<<<
660 DATA <K3KGH[C<<<<<<DB<<<<@<<<<<<<<<D,
<FKKIGKHF3KFHFKJHFKI2?FHFIFK3?F3J
670 DATA <GHFKHFIGH[GIFI3<3@FHGI2GJHGHFJ
H,@FIGH[GHFJIFH[F3?3AI[FHFI[F2I[3J[
```

次ページへ続く

●行470などにある「」」は小文字の「」」、「O」は小文字の「O」です

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者④／『スターヴァージン』=〈北海道〉武田茂〈静岡県〉遠藤貴樹〈愛知県〉堀田徹〈和歌山県〉増田尚永〈福岡県〉榎田浩二／『スペースシャトル』=〈埼玉県〉富永雅史〈千葉県〉阿部智泰〈和歌山県〉松尾佳紀〈岡山県〉山崎清二〈愛媛県〉渡部博⇨

```
680 DATA GJHFI[FI1[[FJGIGHFH3<I2<G3KGIFI
FI,FIGI{GIFIGIGKKHGIGKKIFKKKI{GH
690 DATA GHRNLLQLOO3PLLQLOQL2OUFI{{1MOUF
I,RMQNQNNP3OPONQNPMOLML[b1^eSMLMU
700 DATA MLPOOOONQOPONOOPTRLM[nlluc]¥1],
LMQONQPONPOQLQPL{¥]d[slllUsml
710 DATA 1MLPOQ2NOPOOLLQNML{llFJHROlL{pm
,LMOMO`PLU3KRLNOLLUslg¥iN¥ldrll
720 DATA MLMLMOQLPLLMLURLLUslt{SlOUsl1l,
¥]¥]¥¥¥]¥]¥¥]¥¥¥]d{{RNUs¥¥est
730 DATA stsllllllltslllltstVXVNL3LUROlU{,
{R3U{ststR3NUslt1bebdWYSLLLLLLLU
740 DATA b¥RN3U1NUb^¥¥rt{sltrnu{LLLSRlLL
,ntN3LOc¥plust{^elrlllUSLLT1UlLL
750 DATA su`_cdslltR1NUsltnllllu{LLLLLL,
rlslbe3RU{^¥dc¥erllltOsuPLLLLU
760 DATA slusntSLUstROUsllrk3¥kpSLL1lLL
,VXsnt{b¥¥{3ZYc¥esltsu_rtRLLLLL
770 DATA 1^P{lR3Nptlbe3^eslz{2RUsltRL3UT
lLL,p`rl`rnustlulzzzb^krlb]¥bcl¥¥
780 DATA slltslts2ousltz{ztztsllllllllt
790 '
800 PRINT"DATA ノ SETTING ハ ｵﾜﾘﾏｼﾀ. PROGR
AM2 ヲ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ."
```

リスト2

```
10 CLEAR200,&HADFF+USR(0):KEY1,CHR$(12)+
"POKE-609,201"+CHR$(13)+CHR$(7):GOTO1110
20 'TITLE DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$("       ?.
00 f.",I+1,1))-32:NEXT
40 GOSUB240:RESTORE60:FORI=0TO3:READA$:F
ORJ=0TO31
50 VPOKE16224+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I
60 DATA 0242230408834202 0f0222224744808 0
0000fe0000fc4444fe444444fe040418
70 DATA 0141417F40007F40404F40405F408080
000404FC0400FE0000F88080FE808080
80 DATA 1010505 07D5290141831519210101010
008080FE525252929222222242840418
90 DATA 201000FC007800 7801FC8484848484FC
00FC2020FC444444FE00FE82828282FE
100 A$="0E00000007000000 4641FC007FC0FE00
3F8006000C000C000CF000001D"
110 A$=A$+"E000001800000001801803C3903007
E3303017673FBFF7661F1FE2C"
120 FORI=0TO55:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))),8)
130 FORJ=1TO8:IFMID$(B$,J,1)="1"THENVPOK
E6207+I*8+J,A
140 NEXTJ,I:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=0TO3:F
ORJ=0TO56
150 PUTSPRITEI,(40+I*48,191-J),B,59+I:NE
XTJ,I
160 LOCATE9,22:PRINT"PART ";T$:A=0
170 A=(AMOD15)+1:VPOKE6915,A:VPOKE6919,A
:VPOKE6923,A:VPOKE6927,A
180 IFSTRIG(0)THENPLAY"V15T255L64O7CEG"E
LSE170
190 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
200 VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOSUB240:FORI=0TO1
3
210 SOUNDI,ASC(MID$("       J/ 0 ` ",I+1
,1))-32:NEXT
220 'BACKGROUND DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●
230 U=USR3(0):GOTO 260
240 CLS:U=USR3(0):A=194:B=15:R=1:T$="3 め
いきゅう へん":RETURN
250 'MAIN PROGRAM DAYO ●●●●●●●●●●●●●●●●
260 CLS:FOR I=USR(0) TO 23:PRINT:PRINT S
TRING$(24,205);:NEXT:U=USR7(27):FOR I=0
TO 5:LOCATE 24,4*I+1:PRINT MID$("TITLE
LIFE   GOLD   EXPRNCEATTACK DEFEND",I*7+
1,7);:NEXT
270 FOR I=0 TO 12:S(I)=VAL(MID$(" 0 0 0
05050 1 1 1-8 0 0 1",I*2+1,2)):NEXT:POKE
 &HBD55,1:POKE &HBD58,0:GOSUB 1070:PLAY"
S0M5000":GOSUB 1070
280 'GAME ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 R=USR5(CINT(RND(1)*40+1))+USR2(0):GO
SUB 1050:GOSUB 860:VDP(1)=VDP(1) OR 1
300 ON INTERVAL=16 GOSUB 1090:INTERVAL O
N:IF R<50 GOTO 560 ELSE 360
310 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 299:NEXT:A$=
USR6(" "):NEXT:GOTO 330
320 GOSUB 540:A$=USR6("PUSH [SPC] KEY"):
FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
330 U=USR(-(S(10)=9)*4):INTERVAL OFF:GOS
UB 860:VDP(1)=VDP(1) AND &HFE:U=USR7(R)
340 FOR I=0 TO 199:IF STICK(0)=5 GOTO 99
0 ELSE NEXT:GOTO 290
350 'BATTLE MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 E=(3+S(0)*2.43)*(SIN(RND(1)*1.570796
326795#)):GOSUB 380:GOSUB 1070:GOTO 310
370 'BATTLE SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 U=USR(7-(20<E)):A$=E$(E):FOR I=0 TO
4:K(I)=E(E,I):NEXT:GOSUB 500:ES=3
390 FOR I=0 TO ES:A$=USR6(MID$("LIFE  GO
LD  ATTACKDEFEND",I*6+1,6)+RIGHT$("
 "+STR$(K(I)*10),8)):NEXT:ES=0
400 A$=USR6("[1]えいっ [2]すたすた"):GOSUB 960:
IF I=2 THEN PLAY"O3L8CD#C#D-CD#":A$=USR6
("たこ は にげ〝た〝した"):GOSUB 540:IF RND(1)<.33
 THEN RETURN ELSE A$=USR6(" た〝けど〝 た〝めた〝っ
た"):PLAY"O3L8CCE-4":GOSUB 540:GOTO 450
410 A$=USR6("たこの こうげ〝き"):GOSUB 540:IF RN
D(1)<.08 THEN A$=USR6(" て〝も よけられちゃった"):
PLAY"O4L8BAGR8FR8E4":GOSUB 540:GOTO 450
420 A=(S(7)*(1+RND(1))¥2-K(3)*RND(1))¥4:
GOSUB 480:A$=USR6(STR$(A)+"0 ぽ°いんとの")+US
R6(" た〝めぇち〝を あたえた"):PLAY"O6L8CR8CDE":G
OSUB 540:K(0)=K(0)-A:IF K(0)<1 THEN GOSU
B 860:A$=USR6(E$(E))+USR6("      を たおした
"):PLAY"O5L16CDFB-O6C4":GOSUB540ELSE450
430 IFE=21THENS(10)=S(10)+1:A$=USR6("・・・
と おもったか〝")+USR6("      にせものた〝った")+USR6(S
$(4,S(10))+" を ひろった"):PLAY"L8O5CF#G#FO6C
2":GOSUB540:IFS(10)=9THENA$=USR6("ゆけ ! そ
して")+USR6("いかた〝いおうを たおせ !"):GOSUB1070:GO
SUB540ELSEELSEIFE=22THENA$=USR6("かのし〝ょ た
〝っ !!"):GOTO880
440 A$=USR6(STR$(K(1))+"0 こ〝ぉると〝と")+USR6
(STR$(E*2+1)+"0 の けいけんち")+USR6("  を かくと
く しました"):S(5)=S(5)+K(1):S(6)=S(6)+E*2+1:
S(7)=S(7)+1:S(8)=S(8)+1:GOTO 1070
450 A$=USR6(E$(E))+USR6("      の こうげ〝き"
):GOSUB 540:IF RND(1)<.08 THEN A$=USR6("
 たこ は うまく かわした"):PLAY"O5L8CGG-O6C":GOSUB
 540:GOTO 470
460 A=(K(2)*(1+RND(1))¥2-S(8)*RND(1))¥4:
GOSUB 480:A$=USR6(STR$(A)+"0 ぽ°いんとの")+US
R6(" た〝めぇち〝を くらった"):PLAY"O4L8BGFEE-":GO
SUB 540:S(4)=S(4)-A:IF S(4)<1 THEN 530
470 GOSUB 1070:GOTO 390
480 IF A<1 THEN A=1:RETURN ELSE RETURN
490 'PUT & WRITE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者⑤／「ファンタジー」＝〈東京都〉萩原将之〈神奈川県〉佐々木隆〈新潟県〉土田裕一〈静岡県〉新海雄太郎〈大分県〉金沢智裕／「一石にかける青春」＝〈群馬県〉大沢則久〈埼玉県〉岡田洋文〈神奈川県〉永田悟志〈大阪府〉南郷孝之〈鳥取県〉山下貴将

```
500 IF 20<E THEN FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE
I+2,(64+32*(I AND 1),35+32*(I¥2)),E(E,4)
,16+I:NEXT ELSE I=E¥7:FOR J=0 TO I:PUTSP
RITE 2+J,(80-(I=1)*20+(0<I)*40+40*J,51),
E(E,4),ASC(MID$("JKLOQMSjklPRNT",1+(E MO
D 7)+7*(J AND 1),1))-70:NEXT
510 LOCATE 10-LEN(A$)/2,13:PRINT "[ "+A$
+" ]":RETURN
520 'GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 INTERVAL OFF:GOSUB 860:U=USR(0):CLS:
PRINT SPC(255)SPC(70)"たこは かのし〝ょを たすけることな
く"SPC(56)"ちかうつきて しまった":PLAY"O5L8EFEGR8GR
8GCDCER8ER8EDCD4BO5CF4EO4A4GR8FE1.":FOR
I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 30
540 FOR I=0 TO 1499:NEXT:RETURN'WAIT ●●
550 'INTO ROOM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
560 U=USR(5):A=VAL(MID$("240760411430790
210412316670500610800500910920500307220 9
0093044041042142210065043 1 800313349740
3334420332432270800630720110347800433440
780423341413330",R*3+1,3)):C=A MOD 10:B=
A¥10 MOD 10:A=A¥100
570 ON A GOTO 610,630,670,680,750,760,78
0,800,820
580 A$="しろの もん":E=4:GOSUB 500:A$=USR6("こ
〝ようて〝すか ?")+USR6("[1] はい [2] いいえ"):GOSUB
 960:IF I=2 THEN 850 ELSE A$=USR6("なんの こ
〝よう ?")+USR6(" [1] よむ [2] かく"):GOSUB960
590 IF I+USR(0)=1 THEN OPEN"CAS:タコ3dat"
FOR INPUT AS#1:FOR I=0 TO 12:INPUT #1,S(
I):NEXT ELSE OPEN"CAS:タコ3dat" FOR OUTPUT
 AS#1:FOR I=0 TO 12:PRINT #1,S(I);:NEXT
600 CLOSE #1:GOTO 850
610 A$="きょうかい":E=3:GOSUB 500:A$=USR6("よう
こそ きょうかいへ"):IF S(6)<10*VAL(MID$("  1
5  10  50 150 200 3003000",4*S(0)+1,4))
THEN 850
620 S(0)=S(0)+1:A$=USR6("きみに "+S$(0,S(0)
))+USR6("  の しょうこ〝う を")+USR6("  さす
〝けよう"):PLAY"L8O5CC#DFF#BO6CEGG#ABO7C":GO
TO 850
630 IF B<7 THEN 650 ELSE A$="とび〝うお の うち"
:E=5:GOSUB 500:A$=USR6("ままとび〝うお:"):IF S(
9)=8 THEN 850 ELSE IF S(9)<7 THEN A$=USR
6("3ひきの わたしの こと〝も")+USR6(" を たすけて おねか〝い!
"):S(9)=-S(9)*(0<S(9)):GOTO 320
640 A$=USR6("と〝うも ありか〝とう")+USR6(" おれいに こ
の はね を")+USR6("  うけとってくた〝さい"):S(9)=8:P
LAY"L8O5GO6GFEDFEDE1":GOTO 850
650 IF (S(9) AND B) OR S(9)=8 THEN A$=US
R6("ろうやには た〝れも いない") ELSE A$="ろうや":E=5:G
OSUB 500:IF S(9)<0 THEN A$=USR6("こと〝もか〝
とらわれている") ELSE S(9)=S(9) OR B:A$=USR6("た
すけてくれて ありか〝とう")
660 GOTO 310
670 A$="かくしつうろ":E=6:GOSUB 500:A$=USR6("と
〝こかへ いけるんた〝よ")+USR6(" これか〝。 はいるかね ?")+US
R6("[1] うん [2]いんにゃ"):GOSUB 960:IF I=2 TH
EN 320 ELSE PLAY"L8O5F#GEGDGCGCF#CEC":R=
B*10+C:S(11)=0:GOTO 320
680 A$=MID$("ふ〝きやよういやたて やくすりや",B*4-3,4):
E=1:GOSUB 500:IF B<4 AND S(B)<>C THEN IF
 S(B)<C THEN A$=USR6("また こんど〝 おいて〝"):GOT
O 320 ELSE 850
690 IF B=4 THEN A$=USR6("りぼ°たこ-D ¥5000")
+USR6("  たいりょくつきまっせぇ!")+USR6("[1] くれ [2]
 いらん"):GOSUB 960:IF I=2 THEN 850 ELSE IF
 S(5)<500 THEN A$=USR6("かね か〝 たらへんわ"):GO
TO 320 ELSE PLAY"O5C8G16":A$=USR6("まいと〝っ
 おおきに"):S(5)=S(5)-500:S(12)=S(12)+1:GOSU
B 1070:GOTO 690
700 IF C=0 THEN A$=USR6("きみに "+S$(B,0))+
USR6("        を あけ〝よう"):GOTO 730
710 A$=USR6(S$(B,C)+" ¥"+MID$(STR$(5^S(B
)*200),2))+USR6("いかか〝かな ?")+USR6("[1]かう
[2]いらない"):GOSUB 960:IF I=2 THEN A$=USR6(
"また きてね"):GOTO 320 ELSE IF S(5)<5^S(B)*2
0 THEN A$=USR6("おかねか〝 たんないよ"):GOTO 320
720 PLAY"O5C8G16":A$=USR6("ありか〝とうこ〝さ〝います
"):S(5)=S(5)-5^S(B)*20
730 FOR I=0 TO 1:IF B AND 2^I THEN S(7+I
)=S(7+I)+5^C*20
740 NEXT:S(B)=S(B)+1:GOSUB1070:GOTO 850
750 A$=USR6("と〝くか〝すた〝ぁー"):PLAY"L8O3CDCDO
2G":S(4)=S(4)¥2:GOSUB 1070:GOTO 320
760 A$="こうかん しょ":E=0:GOSUB 500:IF S(10)=
B THEN A$=USR6("その "+S$(4,S(10))+" を")+U
SR6("この "+S$(4,S(10)+1)+" と")+USR6("
 とっかえたけ〝るね"):S(10)=S(10)+1:GOTO 320
770 IF S(10)<B THEN A$=USR6(S$(4,B)+"を も
って")+USR6(" また もういちど〝 きてね"):GOTO 320 ELS
E A$=USR6("もう なんにも ようはないよ"):GOTO 850
780 A=200+B*100:E(21,0)=A*3:E(21,2)=A:E(
21,3)=A:IF S(10)<>B THEN 790 ELSE E=21-(
S(10)=9):GOSUB 380:IF 0<K(0) THEN A$=USR
6("よわむしっ !!"):GOTO 320 ELSE 320
790 IF S(10)<B THEN A$=USR6("かき〝か〝 あかないっ
 !"):GOTO 320 ELSE A$=USR6("もう た〝れも いない"
)+USR6("  おおきな へや て〝す"):GOTO 320
800 A$="び〝ょういん":E=2:GOSUB 500:A$=USR6("ち
りょうを うけますか ?")+USR6("[1]うける [2]うけない"):GO
SUB 960:IF I=1 THEN IF S(5)<10 THEN A$=U
SR6("おかねか〝 たりません") ELSE S(4)=S(4)+S(5)¥2
:S(5)=S(5)¥2:GOSUB 1070
810 A$=USR6("おた〝いし〝に"):GOTO 310
820 A$="えび〝せんにん":E=3:GOSUB 500:IF S(11)=
B THEN A$=USR6("はろ ! はろ !"):S(11)=S(11)+
1:PLAY"L8O5GG-R8GG-" ELSE A$=USR6("・ ・ ・
 ・ ・ ・ ."):S(11)=0:GOTO 310
830 IF S(11)<4 THEN 310 ELSE IF S(10)=0
THEN A$=USR6(S$(4,1)+"を やろう"):PLAY"O5L8E
GG#BO6C4":S(10)=1:GOSUB 540
840 A$=USR6("わぁふ°!"):GOSUB 540:R=29:PLAY
"L8O5CC#FF#CC#FF#":GOTO 320
850 A$=USR6("か〝んは〝ってね"):GOSUB 1070:GOTO
320
860 FOR I=0 TO 5:PUTSPRITE I,(0,209):NEX
T:RETURN  'SPRITE ERASING ●●●●●●●●●●●●●
870 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 INTERVAL OFF:GOSUB 860:FOR I=USR(0)
TO 9999:NEXT:COLOR 8,11,11:SCREEN 1:VDP(
1)=VDP(1) AND &HFE:U=USR(6):RESTORE 1200
890 FOR I=0 TO 108:FOR J=0 TO 3:PUTSPRIT
E J,(I+(I*2-232)*(1<J),63),8-(J=0)*7+(J=
2)*7-(J=3),2+(JAND1)-(J<2)*30:NEXT J,I
900 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 1:LOCATE 15+
VAL(MID$("01233321",I,1))*(J*2-1),8-I-(I
=8)-(I=9)*3:PRINT"♥":NEXT:FOR J=0 TO 99:
NEXT J,I:B=&HBD58
910 READ A,A$:IFA=1THENCLS:COLOR1:FORI=0
TO140:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(108-I-16*(1<
J),63),,J:NEXTJ,I:VPOKE6912,208:GOTO910
920 IF A=2 GOTO 940 ELSE LOCATE 0,11:PRI
NT CHR$(27)+"M":LOCATE 0,22:PRINT SPC(A)
;:IF ""<A$ THEN FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT
 CHR$(ASC(MID$(A$,I))-2);:POKE B,6:NEXT
930 FOR I=0 TO 1999:NEXT:GOTO 910
940 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 940
950 'KEY SENSE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
960 U=USR2(0)
```

◎行750の「こ」は、長音記号です（61ページの注意参照）

次ページへ続く

```
970 I=VAL(INKEY$):IF I=1 OR I=2 THEN RET
URN ELSE IF I=3 AND S(12) THEN A$=USR6("
りぽたこ-D を のんだ"):S(4)=S(4)+500:S(12)=S(1
2)-1:GOSUB 1070:GOTO 970 ELSE 970
980 'ITEM DISPLAY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
990 GOSUB 860:GOSUB 1050:LOCATE 10,4:PRI
NT"ITEM":A=5
1000 FOR I=1 TO 3:LOCATE 5,A:PRINT MID$(
"SWORDARMOR TATE",I*5-4,5)+":なし":FOR J=1
 TO S(I):LOCATE 11,A
1010 IF S(I) THEN PRINT S$(I,J-1)
1020 A=A+1:NEXT J,I:LOCATE 5,A:PRINT USI
NG"りぽたこ:## こ";S(12):IF S(9)=8 THEN LOCA
TE 5,A+1:PRINT"OTHER:とびうおのはね":IF S(10)
THEN LOCATE 11,A+2:PRINT S$(4,S(10))
1030 IF STRIG(0) THEN 330 ELSE 1030
1040 'MESSAGE AREA CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●
1050 FOR I=4 TO 19:LOCATE 4,I:PRINT SPC(
16):NEXT:RETURN
1060 'STATUS WRITING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 FOR I=4 TO 8:LOCATE 25,4*I-10:IF I<
7 THEN IF 9999<S(I) THEN S(I)=10000 ELSE
 ELSE A=(8*S(0)+10*S(I-6)+S(3))*100:GOSU
B 480:IF A<S(I) THEN S(I)=A
1080 PRINT USING"#####0";S(I):NEXT:LOCAT
E 25,2:PRINT S$(0,S(0)):POKE &HBC45,-(S(
10)=9):POKE &HBD57,-(S(9)=8)*255:RETURN
1090 U=USR8(0):RETURN 'ANIMATION ●●●●●●●
1100 'FIRST SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 DEFINT A-Z:DIM S(12),S$(4,9),E(22,4
),E$(22):COLOR 15,1,1:SCREEN 1,2,0,1:WID
TH 32:KEY OFF:LOCATE 6,10:PRINT"BEACH ST
ORY OF TAKO 3" SPC(43) "PLEASE WAIT A MI
NUTE":U=USR1(0):RESTORE 1140
1120 'PARAMATOR SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1130 FOR I=0 TO 49:READ S$(I¥10,I MOD 10
):NEXT:FOR I=0 TO 22:READ E$(I):FOR J=0
TO 4:READ E(I,J):NEXT J,I:GOTO 30
1140 DATA たこたろすけ,わかばまぁく,あそびやたこ,みどるきゅう
,つわものだこ,ころしやだこ,べてらんたこ,ゆうしゃだこ,,,てつのけん
,はがねのけん,きんのけん,たこ@のけん,,,,,,,かわのよろい,てつのよろ
い,きんのよろい,たこ@のよろい,,,,,,,きのたて,てつのたて,きんのたて,
たこ@のたて,,,,,,,,くりすたる,あかいかぎ,しんじゅ,きいろいかぎ
,さふぁいあ,みどりのかぎ,えめらるど,あおいかぎ,いか@のかぎ
1150 DATA くらげちゃん,3,1,1,1,15,かめたん,5,3,3,
5,3,かにさん,7,5,5,3,9,えびちん,9,10,8,4,9,たつのお
としご,12,15,10,7,6,とびうおっち,15,20,30,6,7
1160 DATA ぼぉん,20,30,50,10,14,ぺあくらげ,29
,60,80,15,11,かめさんかめさん,42,70,100,200,2,かに
かについん,64,80,150,100,8,えびこんび,80,100,120
,80,8,ぺあたっちゃん,101,120,100,100,6
1170 DATA あべっくとびうお,156,150,300,20,5,ぼ
ぉんず,203,180,500,80,14,とりぷるくらげ,360,200
,1000,500,10,かめさんかめさんかめさん,427,234,1500,1
000,2,かにかにとりぷる,512,256,2000,800,8,えびさん
とりお,800,300,3000,1000,8,みつごのたっちゃん
1180 DATA 1000,500,5000,1500,6,とびうおとりお,
1234,400,6000,2000,4,ぼぼぼぉん,30000,5000
,9999,9999,14,いかだいおう,,1000,,,15,いかだいおう
,9999,9999,5555,7777,15
1190 'ENDING MESSAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1200 DATA 7,うれくたにおいつしこ■い#いてっあ,,,5,けあにうぬつ
くたつそさねけなこわろに,,,16,せ■せたなむあなつひり,,,,,6,けめくた
ほたせたなたぬねりれつたり,,,19,つししてょ■"#,,,8,すういもろまくか
んおり,,,14,め■ぬせ■ふちえせな,,,9,みたこつてひいくかれぃいむあなろ
つたんお,,,,,8,お■あい#,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1210 DATA 1,,12,]いそつあほい_,,,,,6,ほちんこたるもいい
d{いC0OCGFC,,,6,めっおせたあこいいd{いO0OK[COQVQ,,
1220 DATA 6,はえめ■こたいいいd{いV0[COCOQVQ,,,6,そ
まちせょろいす■こそいM0MQPKUJK,,,18,M0QQUJKOC,,,18
,J0UJKDCVC,,,18,J0JWTWVCPK,,,18,V0OQTKUC
FC,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,9,つしひくえくた■ゆひく
たつれ,,,12,VJGいGPF,,,,,,,,,,,,,,,,,,,2,
```

←行1210の「]」はキーボードの右下にある「?」の右のキーをSHIFTといっしょに押すと打ちこめます

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはリスト1とリスト2の2つのプログラムからできています。リスト1、2とも一部にマシン語を使用していますので、どちらもRUNするまえにかならずセーブしてください。リストのセーブは、まずリスト1を注意して打ちこみ、打ちこみがおわったらいったんセーブし、つぎにリスト2をおなじく打ちこんでからセーブします。

ゲームをはじめるには、まずリスト1をRUNし、しばらくしてプログラム終了のメッセージが表示されたら、リスト2のプログラムをロードしてRUNするとゲームがはじまります。

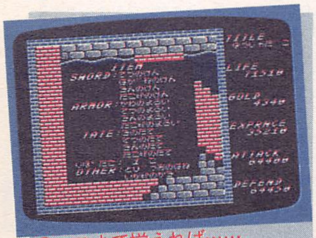
また、リスト2の行1200以降にある「■」は、キャラクタコード&HFFのカーソルです。あらかじめ、KEY2,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF2キーで打ちこめるようになります。

さらに、このプログラムをRUNして、プログラムを途中で止めてカセットなどを使用するときは、必ずF1キー(タイマー割りこみ解除の命令を設定している)を押してください。

変数の意味

■リスト1

A……マシン語のアドレス/マップデータ作成用
A$……データ読みこみ用
A#、B#……BGMデータ設定用



↑ここまで揃えれば……

B$……汎用
B、C、D……マップデータ設定用
I、J、K……ループ用
U……USR関数呼び出し

■リスト2

A、B、C、R……汎用
A$、B$……汎用(データ読みこみなど)
E……敵の種類
E(n, m)、K(n)……敵のステータス:K(n)は戦闘時に使用
E$(n)……敵の名前
ES……敵のステータス表示用
I、J……ループ用
S(n)……たこのステータス
S$……称号名、アイテム名用
T$……メッセージ表示用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

■リスト1

10 初期設定、マシン語プログラムの開始アドレス設定
20 REM文
30 キャラクタデータ、マシン語データ読みこみ
40〜450 キャラクタデータ(マップ部分)、マシン語データ(行30で読みこみ)
460 REM文
470〜490 BGMデータ設定
500〜580 BGMデータ(行470で読みこみ)
590 REM文
600 波の色データ設定
610 REM文
620 マップデータ読みこみ
630〜780 マップデータ(行620で読みこみ)
790 REM文
800 プログラム終了メッセージ表示

■リスト2

10 領域確保、初期設定ルーチ

ン呼び出し
20～210　タイトル画面表示
220　REM文
230　れんがの表示、メインルーチンへ飛ぶ
240　れんがの表示、タイトル画面のキャラクタ設定
250　REM文
260　ステータス項目表示、たこの初期位置設定
270　ステータス初期化、PSG設定
280　REM文
290　ゲームルーチン呼び出し、スプライト拡大
300　敵スプライトのアニメーションルーチン呼び出し、部屋に入るか戦闘かの判定
310　メッセージ消去
320　トリガー入力
330　ゲーム画面表示
340　スティック入力
350　REM文
360　敵の出現
370　REM文
380～480　戦闘モード処理サブルーチン
490　REM文
500～510　スプライト表示
520　REM文
530～540　ゲームオーバー、リプレイ処理サブルーチン
550　REM文
560～860　部屋入室時処理サブルーチン
870　REM文
880～940　エンディング処理
950　REM文
960　キーバッファクリア
970　「りぽたこ」を飲む
980　REM文
990～1030　アイテム画面表示
1040　REM文
1050　メッセージエリアクリア
1060　REM文
1070～1090　たこのステイタス表示サブルーチン
1100　REM文
1110　初期設定、キャラクタ・スプライトパターン定義
1120　REM文
1130　データ読みこみ
1140～1180　キャラクタ名などのデータ(行1130で読みこみ)
1190　REM文
1200～1220　エンディングデータ(行910で読みこみ)

■マシン語解説

&HD000～&HD171
BGM演奏(USR0)
&HD172～&HD1A8
文字を斜めにして色をつける
&HD1B1～&HD1E2
VRAMの各テーブル設定(USR1)
&HD1E3～&HD1ED
緑のレンガ表示(USR3)
&HD1EE～&HD29D
マップデータ展開(USR4)
&HD29E～&HD39B
ゲーム画面表示
&HD39C～&HD3B0
VRAMへのブロック転送
&HD3B1～&HD3DE
波を動かす
&HD3E7～&HD3EF
BGM開始、終了
&HD3F0～&HD538
敵出現、入室処理(USR5)
&HD558～&HD58F
スプライト0～31を左右反転させてスプライト32～63を作る
&HD590～&HD5A6
ゲーム画面復帰(USR7)
&HD5A7～&HD5F0
敵出現、入室処理
&HD5F1～&HD60A
敵のスプライトをアニメーションさせる(USR8)
&HD632～&HD64D
マップを小さく表示する
&HDA30～&HDA58
PSGデータ、スプライトデータのVRAM転送
&HDA59～&HDA6F
ゲーム画面表示
&HDA70～&HDA85
「印」データをVRAMへ転送
&HDA86～&HDAC9
メッセージ表示(USR6)

■ワークエリア

&HAE00～&HB1FF
仮想名称テーブル
&HB200～&HB743
BGM楽譜データ
&HB800～&HBC40
マップデータ
&HBC41
波カウンタ
&HBC42
ジャンプカウンタ
&HBC43～&HBC44
たこの座標
&HBC45
いか印のかぎフラグ
&HBC46
現在演奏中のBGM番号
&HBC47～&HBC48
たこの移動する方向
&HBC49～&HBC54
BGM用ワークエリア
&HBC55～&HBD54
波のカラーデータ
&HBD55
たこの向き
&HBD56
敵出現までの残り時間
&HBD57
とびうおのはねをもっていれば、0以外の数値
&HBD58
効果音
&HBD59
演奏するBGM番号
&HBD75～&HBDD8
ドア座標データ
&HBDD9～&HBF3F
圧縮されたマップ部品データ
&HBF40～&HBFFF
周波数データ
&HC000～&HCFFF
マップ部品データ
&HD1A9～&HD1B0
文字の色データ
&HD3DF～&HD3E6
仮想スプライト属性テーブル
&HD539～&HD54A
たこの周りの壁判定用データ
&HD60B～&HD631
アニメーションデータ
&HD650～&HD72F
PSGデータ
&HD730～&HDA2F
スプライトデータ

プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
使い方は52ページを見てください

■リスト1

```
 10> 60   20>249   30>121   40>249
 50>155   60>149   70>156   80>210
 90>165  100>149  110>164  120>156
130>249  140>  1  150>233  160>152
170>164  180>192  190>  0  200> 87
210>137  220>175  230> 68  240> 20
250> 40  260>200  270> 20  280>216
290>198  300>100  310> 61  320>131
330>227  340> 60  350> 10  360>135
370> 13  380>130  390>126  400>116
410>255  420>186  430>107  440> 18
450>182  460>151  470> 42  480>137
490>245  500>106  510> 99  520>  3
530> 15  540> 90  550>110  560>228
570>148  580> 48  590> 66  600>121
610>188  620>215  630>233  640>  3
650> 99  660>133  670> 27  680> 87
690>148  700> 60  710>158  720> 91
730> 37  740>115  750>201  760>110
770>102  780> 71  790>198  800> 31
```

■リスト2

```
 10>235   20> 75   30>187   40>228
 50>179   60>221   70>236   80>107
 90> 13  100> 71  110> 86  120>168
130>248  140>110  150>152  160>132
170> 33  180>142  190> 74  200> 55
210> 63  220> 18  230>163  240> 48
250> 15  260> 93  270>220  280> 78
290>121  300> 13  310>121  320> 62
330> 22  340>200  350> 95  360> 25
370>181  380>134  390>108  400> 86
410>182  420>210  430>218  440>204
450>203  460>248  470>255  480>233
490>156  500>151  510>194  520>126
530>178  540>231  550> 32  560>127
570>174  580> 94  590>184  600> 29
610>149  620> 37  630>241  640>233
650>138  660>136  670>248  680>251
690> 81  700>133  710> 56  720>140
730>162  740>163  750> 76  760> 92
770>202  780>244  790>247  800>189
810>208  820>175  830>205  840>192
850> 37  860> 56  870> 75  880>130
890>228  900>171  910>241  920> 95
930> 35  940>156  950>198  960>177
970> 13  980> 32  990> 45 1000>141
1010>253 1020>129 1030>135 1040>192
1050> 86 1060> 63 1070>155 1080>102
1090>143 1100> 96 1110> 86 1120> 19
1130>253 1140>187 1150> 96 1160>248
1170> 99 1180> 24 1190>213 1200>  2
1210> 91 1220>125
```

MSXの音楽とサウンド

続々・読者投稿特集

セッション14

解説&プログラム　よっちゃんと読者

忙しい、忙しいといってるうちにはや9月もなかば、になるとさすがに涼しい。美しい投稿作品を耳にしながら秋の夜長を楽しむ……。む、む、む、いかんいかん、しめ切りが……。

1. フランケンがやってきた　宮崎県 タラコン

もはやおなじみになったこの読者投稿特集。まずは宮崎県のタラコンの作品。題名どおり「どぉぉぉぉ〜ん」というフランケンシュタインの足音なのだ。打ちこんでRUNすると足音が1回鳴る。そのあとスペースキーを押すたびに足音がするのがミソ。スペースキーを押すと、行30にもどって音を出すというわけです。

ところで、足音に使っているデータは行50だけなのだが、行60にもデータがあります。行50をREM文にしてみると行60はピストルの音だった。

```
10 DIMA(13):RESTORE50
20 FORI=0TO13:READA(I):NEXT
30 FORI=0TO13:SOUNDI,A(I):NEXT
40 IFSTRIG(0)THEN30ELSE40
50 DATA225,10,2,120,250,12,60,48,16,16,1
6,25,50,8
60 DATA124,7,221,5,0,0,111,34,1,56,16,10
0,50,9
```

2. レーザービーム　神奈川県 草薙昭彦

次は神奈川県の草薙クンの『レーザービーム』。「キュイーン」というレーザービームの音と、「ドーン」という爆発音の組み合わせがなかなか上出来です。「音を大きくすると気分がでるのでよろしく」と作者のコメントが付いている。ゲーセン気分です。

プログラムの解説。行10で音域、ミキサーの状態、音量を決め、行20のFOR〜NEXTループで急激に音を下げて「ヒュー」という感じを出しています。各チャンネルごとに音の高さを少しずつずらしているのがポイント。行30ではチャンネルAのノイズだけをONにして、ノイズジェネレータとエンベロープで爆発音を作っているのだ。2種類の音を組み合わせているところをチェック！

```
10 FORI=0TO2:SOUNDI*2+1,0:NEXT:SOUND7,56
:FORI=0TO2:SOUNDI+8,15:NEXT
20 FORI=0TO251:SOUND0,I:SOUND2,I+2:SOUND
4,1+4:NEXT
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,200:SOUND13,0
```

3. DARK SKYとボツ　神奈川県 EMGVT

さて、今回のメインイベントは神奈川県のEMGVTクンの2つの作品。何がよかったのかというと、オリジナルの曲を自分で作っている、というところ。編集部に送られてくる作品の多くは有名ゲームの音楽で、リクエストも「○○(ゲーム)の音楽をやって！」というのが多いのですが、それもいいけど自分で曲を作る楽しさも覚えてほしいなあ、と思う私です。

まず1曲目は『DARK SKY』。プログラムはオールBASICなので難しいところは何もありません。一応解説しておくと、

行50　曲名・作者の画面表示
行60　ミキサーでチャンネルA、Bをトーン、Cをノイズに設定する
行70　チャンネルごとの初期設定。B、Cにはエンベロープをかける
行80　イントロ。チャンネルAがメロディー、Bがベース、Cがドラムの役割になる。ベースのデータを4つずつで区切って判りやすくしている
行90〜130　最初のメロディー。ドラムのオカズがきいてます
行140〜180　繰り返し
行190〜240　次のメロディー。ベースとメロディーが平行移動するのがテクノ(もはや死語に近い)っぽいです
行250〜260　サビ。最後にドラムの音が1発鳴っておしまい

もうひとつのプログラムは『ボツ』。こちらはちょっと高級で、マシン語ルーチンを組んでチャンネルごとにエンベロープを変えられるようになっています。行70がエンベロープのデータで、チャンネルA、Bのデータ、Cのデータとなっているので、これを変えると音の感じが変わります。いろいろな値(9,5,1のセットなど)を入れてためしてみましょう。このプログラムではチャンネルAのメロディーとCのベースはエンベロープを長めに、Bの伴奏パターンは歯切れ良く設定してあります。行20から行40までのソフトウェアエンベロープのルーチンはほかのプログラムにも応用できますね。

あとは演奏データを行110〜290にならべて、行300〜500で演奏しています。行310、行420、行490のFOR〜NEXTループも、繰り返しの多いポップス系の曲には便利なやり方です。

AG$あたりのデータがちょっと変わっていて、おもしろい曲です。

※参考=『マイコンBASICマガジン』8月号(電波新聞社)掲載の『SAVE IDOLS』

『DARK SKY』のリスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●  「 DARK SKY 」                  ●
30 '●               BY EMGVT-HALT 9918. ●
40 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE14,10:PRINT"「 D
ARK SKY 」":LOCATE11,12:PRINT"BY EMGVT-HA
LT 9918."
60 BEEP:SOUND7,220:SOUND6,22
70 PLAY"T200L8O4V14","T200L8O3SM5000","T
200L8O1S":D$="R4C8R8":E$="CR8CR8"
80 PLAY"","DDDD DDDD DDDD DDDD",D$+D$+D$
+D$
90 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D$
+D$
100 PLAY"GAA+A2","DDDD DDDD",D$+D$
110 PLAY"GF+4E2","DDDD CCCC CCCC",D$+D$+
"R8CCC"
120 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
130 PLAY"GF+4O5D1","DDDD CCCC CCCC CCCC
CCCC",D$+D$+D$+"R8CCCR8CCC"
140 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
150 PLAY"GAA+A2","DDDD DDDD",D$+D$
160 PLAY"GF+4E2","DDDD CCCC CCCC",D$+D$+
"R8CCC"
170 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
180 PLAY"GF+4O5D1","DDDD CCCC CCCC CCCC
CCCC",D$+D$+D$+"R8CCCR8CCC"
190 PLAY"O6D16R16D16R16.R16.D4R16.D4","E
EEE EEEE",D$+D$
200 PLAY"C16R16C16R16.R16.C4R16.C4","DDD
D DDDD",D$+D$
210 PLAY"D16R16D16R16.R16.D1.","EEEE EEE
E FEDE FEDE",D$+D$+E$+E$
220 PLAY"D16R16D16R16.R16.D4R16.D4","EEE
E EEEE",D$+D$
230 PLAY"C16R16C16R16.R16.C4R16.C4","DDD
D DDDD",D$+D$
240 PLAY"D16R16D16R16.R16.D1.","EEEE EEE
E EEEE EEEE",D$+D$+E$+E$
250 PLAY"A4G4F4E4D1","DDDD DDDD L4ECDE",
D$+D$+E$+E$
260 PLAY"A4G4F4E4D1.","L8DDDD DDDD L4ECD
M20000E1",D$+D$+E$+"CR8C1"
```

『ボツ』のリスト (ただしRAM8Kの機種では動きません)

```
10 CLEAR200,&HD100:ONSTOPGOSUB510:STOPON
20 POKE&HFD9F,201
30 FORI=0TO50:READD$:D=VAL("&H"+D$):POKE
&HD100+I,D:S=SXOR(D*I):NEXT:DATA 21,33,D
1,06,03,0E,08,56,23,7E,3C,77,BA,20,05,CD
,1A,D1,36,00,0C,23,23,10,EE,C9,C5,79,CD,
96,00,C1,B7,28,08,3D,23,56,2B,BA,30,01,7
A,5F,79,C5,CD,93,00,C1,C9
40 IF S<>6260 THEN "DATA ERROR!":END
50 POKE&HFDA0,0:POKE&HFDA1,209:POKE&HFD9
F,195
60 FORI=0TO8:READA:POKE&HD133+I,A:NEXT
70 DATA15,9,2,5,2,0,15,13,5
80 REM SETTING
90 SOUND7,&B111000:PLAY"T120V15O4L8","T1
20V15O3L8","T120V15O3L8"
100 REM PLAY
110 A1$="O4G.R16GA4":B1$="":C1$=""
120 A2$="V15BBB1B4A4G4":B2$="V15O3G.G16R
8DG.G16R8DG.G16R8DG.G16R8D":C2$="V15O2G1
G1"
130 A3$="AAA1":B3$="F.F16R8DF.F16R8DF.F1
6R8DF.F16":C3$="F1F2."
140 A4$="O4F#G":B4$="R8G":C4$="R"
150 A5$="AAA1A4G4F#4":B5$="F.F16R8DF.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8D":C5$="O2F1F1"
160 A6$="GGG1.GA":B6$="G.G16R8DG.G16R8DG
.G16R8DG.G16R8D":C6$="G1G1"
170 A7$="V15BBB1B4A4G4":B7$="V15O3G.G16R
8DG.G16R8DG.G16R8DG.G16R8D":C7$="V15O2G1
G1"
180 A8$="AAA1":B8$="F.F16R8DF.F16R8DF.F1
6R8DF.F16":C8$="F1F2."
190 A9$="O4F#G":B9$="R8G":C9$="R"
200 AA$="AAA1A4G4F#4":BA$="F.F16R8DF.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8D":CA$="O2F1F1"
210 AB$="GEE1.FE":BB$="G.G16R8DG.G16R8DG
.G16R8DG.G16R8D":CB$="O2G1G1"
220 AC$="D4R8D4R8F4D4R8D4.FE":BC$="F.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8DF.F16R8D":CC$="F1F1"
230 AD$="D4R8D4R8F4D4R8D#4.":BD$="F.F16R
8DF.F16R8DF.F16R8DF.F16R8E":CD$="O2F1F1"
240 AE$="O5C1E2C2":BE$="G.G16R8DG.G16R8D
G.G16R8DG.G16R8D":CE$="O2G1G1"
250 AF$="F4E4D4C4D4C4O4B4G4":BF$="G.G16R
8DF.F16R8DE.E16R8DD.D16R8D":CF$="O2G1G1"
260 AG$="GGFFEEDDFFEEDDCCR8G+G+R8G+G+G+G
+R1":BG$="G.G16R8DV14G.G16R8DV13G.G16R8D
V12G.G16R8D":CG$="O2G1V14G1"
270 AG$="R8C+C+R8C+C+C+C+V14R8C+C+R8C+C+
C+C+":BG$="V15G.G16R8DV14G.G16R8DV13G.G1
6R8DV12G.G16R8D":CG$="O2G1V14G1"
280 AH$="V13R8C+C+R8C+C+C+C+V12R8C+C+R8C
+C+C+C+":BH$="V15G.G16R8DV14G.G16R8DV13G
.G16R8DV12G.G16R8D":CH$="O2G1V13G1"
290 AI$="V14O4C1.":BI$="V14O3C1.":CI$="V
14O3G1."
300 PLAY A1$,B1$,C1$
310 FORI=0TO1:FORJ=0TO1
320 PLAY A2$,B2$,C2$
330 PLAY A3$,B3$,C3$
340 PLAY A4$,B4$,C4$
350 PLAY A5$,B5$,C5$
360 PLAY A6$,B6$,C6$
370 PLAY A7$,B7$,C7$
380 PLAY A8$,B8$,C8$
390 PLAY A9$,B9$,C9$
400 PLAY AA$,BA$,CA$
410 PLAY AB$,BB$,CB$
420 NEXT
430 PLAY AC$,BC$,CC$
440 PLAY AD$,BD$,CD$
450 PLAY AE$,BE$,CE$
460 PLAY AF$,BF$,CF$
470 PLAY AG$,BG$,CG$
480 PLAY AH$,BH$,CH$
490 NEXT
500 PLAY AI$,BI$,CI$
510 POKE&HFD9F,201:END
```

※このコーナーでは、読者のみなさんがBASICで作った音を募集しています。短いプログラムなどはハガキでかまいませんが、長いプログラムはカセット、ディスクに入れて送ってください。プログラムには、イメージに合わせてタイトルをつけること。ただし、盗作厳禁(基本的にファンダムへの投稿と同じです)。採用者には特製テレカを進呈。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。あて先は、MSX・FAN編集部『サウンド』係まで。

MSX なんでも辞典

ファンダムハウス

名前はいかめしいが使い方はかんたん。ユーザー定義関数は、メモリと労力を節約する。

ユーザー定義関数

コンピュータは、もともとアメリカで発展したものなので、コンピュータ用語には英語が多い。カタカナやアルファベットのまま定着してしまったものもあるし、むりやり日本語に訳してかえってわかりにくくなっているものもある。

BASICにかぎっても、ピンとこないことばはたくさんある。たとえば「ユーザー定義関数」ときくと、いかにもむずかしそうで、近寄りがたい雰囲気があるけれど、率直にいってこれは、「ユーザー(MSXを使う人)が勝手に決める関数」のことなのだ。しかも、その決め方はじつにかんたんだ。

好きな関数を勝手に決める

自分の好きな関数を勝手に決めるための命令は、

DEFFN～＝〈好きな式〉

という形で書く。

DEFはdefine(定義する、つまり、決めること)の頭3文字、FNはfunction(関数)の略語。で、この命令を日本語に訳すと、「〈好きな式〉をFN～と決める」という意味になる。

「～」の部分には、たとえばA(X)とかA1(X)といった形でオリジナル関数の名前を入れる。こうして決めておくとオリジナルの関数FNA(X)やFNA1(X)がふつうの関数と同じように使えるわけだ。

たとえば、

```
10 DEFFNA(X)=3.14*X^2
```

などと最初のほうで決めているプログラムでは、半径Xの円の面積を計算する関数FNA(X)がBASICの関数グループに追加されたことになる。

あとのほうで、たとえば、

```
100 INPUT X
110 PRINT FNA(X)
```

という部分があるとしよう。行100は、半径Xを入力するところ、行110はその半径を持つ円の面積を表示する部分として働いてくれるのだ。

ユーザー定義関数の目的

ただ、ユーザー定義関数は、1つのプログラムのなかで同じような計算式が何度か出てくるような場合でないと使う意味がない。もし1回しか出てこないのなら、そこに直接、式を書きこんだほうがてっとりばやいからだ。もともと、ユーザー定義関数は、同じ式を何度も書かずにすむようにという節約精神が生んだものなのだ。たとえば、数十字にもなる式が1つのプログラムで何度も出てくる場合、それを全部FN～にしてしまえば、数百字ぶんの節約になる。打ちこむ手間もはぶけるし、メモリの節約にもなるし、見た目にもわかりやすい。

カッコのない関数

ユーザー定義関数は、ときどき、ふつうの変数のようにしか見えないときがある。

というのも、関数はふつう、SIN(X)とかCHR$(N)とか、かならずおしりにカッコがついているのに、ユーザー定義関数はカッコなしで出てくるものも多いからだ。

関数のカッコのなかに入る数のことを引数という。その数をもとにそれぞれの関数がそれぞれの性格に応じて計算結果をはじきだすわけだ。カッコのないユーザー関数も、関数であるからには引数がかならずある。しかし、最初に関数の名前を決めるときに引数を書くのを省略することができるのだ。

ファンダムのゲームプログラムでよく見られる例は、たとえば次のようなものだ。

```
DEFFNV=VPEEK(6144+X+Y*32)
```

これで決めているユーザー定義関数FNVには、名前自体にカッコがない。だから、関数を使うときも当然「FNV」という形でしか出てこない。

すると、どうやって、式のなかにあるXやY(これが引数)の値を指定するのか。

考えてみればあたりまえだが、関数FNVを使うときにX、Yという名前の変数の持っている値が自動的に引数の値として使われるのだ。

ちなみに、この関数を決めるときに使っているVPEEK以下の式は、SCREEN1のWIDTH32でテキスト座標(X,Y)に表示されているキャラクタのキャラクタコードを求めるものだ。

「ちゃん付け」する文字関数も

また、ユーザー定義関数は、たいてい数値関数として使われる場合が多いけれど、関数の名前に$をつければ、文字関数としても使える。

```
DEFFNA$(X$)=X$+"ちゃん"
```

などと決めればFNA$("タラ")の中身は「タラちゃん」ということになるわけだ。くだらない例ですみませんね。

最後にちょっとした注意。関数を決めるDEFFN～の命令は、行番号をつけないで直接打ちこんで命令するとエラーになってしまうので、かならず、行番号をつけたプログラムの形にして使うこと。ただし、そのプログラムをRUNさせてユーザー定義関数をいったん決めてしまえば、関数自体はダイレクトモードでも使うことができる。

また、ユーザー定義関数を使った場合は、そうでない場合よりもわずかに実行速度が遅くなるので、プログラムによっては使うのを避けたほうがいい場合もある。

※『ファンダムハウス』では、みなさんのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることであれば、ハガキでリクエストしてください。あて先はMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。

シミュレーションゲームに、こだわりたいプレイヤーに捧げる

FAN STRATEGY

ジンギスカンプレイヤーが増えているようで、ここのところ投稿が多い。ちなみに、ストラテジーに採用されたときは、当社規定の原稿料が現金書留で届きます。ほかのコーナーよりも得だと思います。

情報募集

■募集内容／独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を大募集！

■応募方法／レポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に！

■送り先／〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記のこと。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

武力と統率力を下げて敵大将を捕える ☞78ページ
援軍を呼べる条件 ☞79ページ
世界統一のための4つのポイント ☞79ページ
女心と秋の空 ☞80ページ
敵の伏兵を出現させる ☞80ページ

ジンギスカン　リチャード1世　アレクシオス　源　頼朝

↑プレイヤーが選択する4人の英雄。生まれも育ちも違えど、野望に燃え、時代に生きた強者たちだった。ジンギスカンだけが英雄なのではない！

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

じょうずな英雄の作り方

byエミちゃん
(東京都)

万事はじめが大切

㊦ジンギスカンをプレイするときには、まずキャラクタを設定しますが、その際、自動ではなく自分で1つ1つの能力を設定すると、最後に100のポイントを自由に振り分けることができます。ですから、担当する英雄の各能力値をできるだけ高く、すべて100以上になるようにします。それから、自由に振り分けられるポイントを武力につぎこみます。すると、武力がずば抜けて高く、ほかの能力も高い、パーフェクトな英雄が作れます。

↑これは編集部で試作したジンギスカンとモンゴル帝国の武将たち。武将を使わなくとも世界征服を果たすのは可能だが、状況に応じて使える人物を作っておくにこしたことはない。とくに親族関係の者は慎重に設定しておいたほうがいい

モンゴル帝国

カサル　ベルクタイ　ヌカリ　ジェベ

↑草原の覇者(はしゃ)・ジンギスカンにひきいられた草原の遊牧民

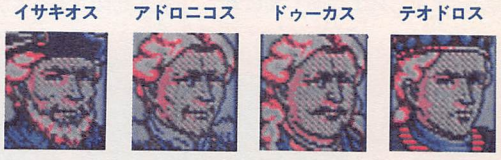
イングランド

ジェフリー　ジョン　ヒューバー　ウィリアム

↑獅子心王リチャードⅠ世は無類の戦争好きだったという

ビザンツ帝国

イサキオス　アドロニコス　ドゥーカス　テオドロス



↑史実では1204年に滅亡してしまった

日本国

源範頼　源義経　北条義時　北条泰時

↑もっともなじみの深い、鎌倉幕府の源氏の武将たち

本文頭の㊦は投稿の内容で、★は編集部のメッセージです。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

武力と統率力を下げて敵大将を捕らえる

by中野治正(東京都)

送られてきたレポート

★編集部にはじめて届いたジンギスカンの情報は、大きな角封筒に入った、アレクシオスによるレベル3で世界を征服するまでの緻密なレポートだった。

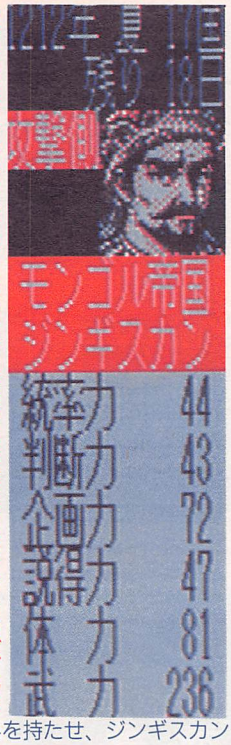
レポート自体を掲載できればよいのだけれど、またも連載モノになってしまうため、レポートのなかにあったすばらしい戦術を紹介することにした。

一騎討ちのテクニック

まず、味方本隊の兵士数を、分散移動などを使って敵本隊の30～50%になるようにします。つぎに味方本隊は敵本隊と接触させ、一騎討ちを申しこみます。すると、敵本隊は断ってくるはずです。そこで、温存していた兵力を導入し、敵本隊を集中攻撃します。一騎討ちを断ると、武力および統率力は半分になってしまうので、敵が一騎討ちを申しこんできた場合、ほぼ確実に、敵将を捕らえることができます。

さて今月も実験しよう

★では、この戦法を実験してみよう。まず、兵士1500で30日分の食料を持たせ、ジンギスカンみずから隣国モウイオに攻めこんだ。攻めこむときの部隊編成は、本隊を50%、分隊1と2はそれぞれ25%にしてある。布陣は、本隊をできるだけ敵本隊の近くに置く。そして、本隊は分散移動ができるまでその場で待機させておき、分隊は敵の分隊を足止めするべく先行させる。



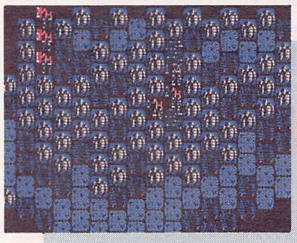
戦争中のジンギスカン。わりあいに早い時期から戦争をはじめていたので、あまり自己訓練を積んでいない。武力面での不安がまだまだ残っている

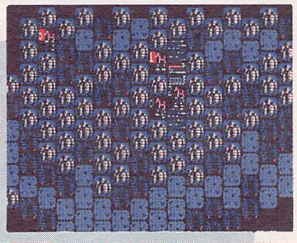
分散移動できるようになったら、敵本隊の兵力（40）と移動時の兵力減（山がちだから）を考えて、本隊を半分よりすこし多めの23、分隊を52とした（写真で47になっているのは分散移動時に兵力が5減ったため）。本隊は敵本隊をめがけ、分隊は本隊を追うように移動させる。

接触して一騎討ちを仕掛けると、思惑どおりサハトチンは断り、統率力と武力がそれぞれ45、129に激減した。そこで、つぎのターンから本隊を増強し、全兵力で敵本隊をたたく。すると、敵本隊の兵力が激減し、今度はサハトチンから一騎討ちの申し入れが来る。これを受けて討ち負かせば、サハトチンを捕らえたことになるので、戦争はプレイヤー側の勝利に終わる。

対するモウイオ国のサハトチンは、体力231、武力259。このまま戦って一騎討ちに持ちこまれたとしたら、勝利をおさめるのは運しだいという感じだ

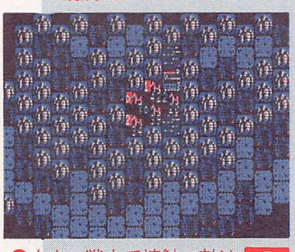
実録・敵大将を捕らえるまで





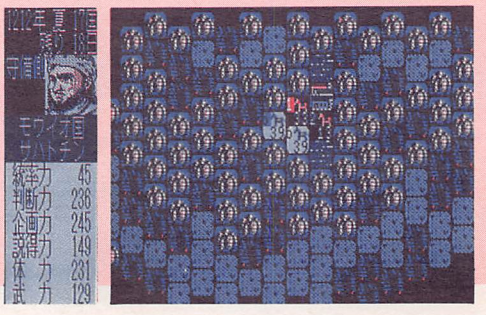
モウイオ国に侵攻する。まず、2つの分隊を1つにまとめる

分隊を先行させ、本隊は待機して機動力をつける



小さい戦力で接触。敵は一騎討ちを断ってきた

いよいよ分散移動。本隊を2つに分けて作戦開始



ここでサハトチンの状態を見てみると、統率力、武力がぐっと下がっている。温存していた戦力で一気にたたき、一騎討ちで勝利をおさめた

戦争前夜

第17国に攻めこむまえの世界情勢。一か国を振り出しに周囲の国を併合して、領土としては世界最大の国になった。今後領土拡大を図るため、まずは南進しようと考え、第17国を前線基地とするべく、侵攻を開始した

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

援軍を呼べる条件

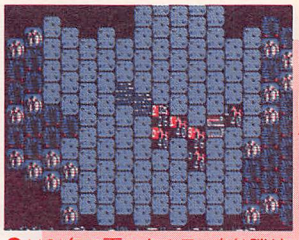
by中野治正クン(東京都)

援軍が要請どおりに来てくれる条件がわかりました。

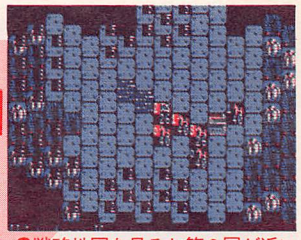
援軍を要請するときの条件は、隣接国が直轄地ではないこと(直轄地に援軍はたのめない)、隣接国の兵力が多いこと(兵力が少ないと、要請より少ない援軍しかこない)、当事国の金が多いこと(金の量と同じまで、兵をおくってくれる)の3点です。

実際に呼んでみる

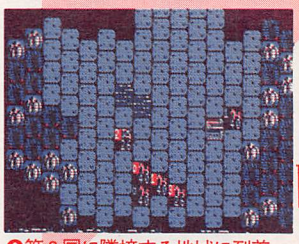
★敵に攻めこまれたとき、兵力が足りなければ援軍を呼ぶしかない。しかし、条件を満たしていなかった場合、効果は低くなる。右の写真の実験では隣接する国の兵力がすでにほかの戦闘のため移動したあとだったので、援軍はわずかしか来なかった。



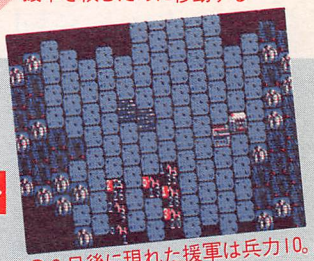
1181年の夏のある日、突然隣接するタイチウト族が攻めてきた



戦略地図を見ると第2国が近い。援軍を頼むために移動する



第2国に隣接する地域に到着。さっそく援軍を30要請したが



3日後に現れた援軍は兵力10。頼んだ兵力の3分の1しかない

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

世界統一のための4つのポイント

by山中浩司クン(愛知県)ほか

★ジンギスカンに関する情報は、すこしずつだが、着実に集まり始めている。現在のところ多いものは、ゲームを一度終えてみて気が付いた点の報告、あるいはゲーム開始から世界統一までを記した長大で緻密な手順のレポートなどで、担当者はうなってばかり、という状況だ。

ところが、一方ではなかなか国をまとめられず、世界征服を果たせない若葉マークのジンギスカンプレイヤーからの「どうしたらいいのか教えてほしい」という声も多く届いているのだ(これは『信長の野望《全国版》』や『三国志』などでも見られるシミュレーションゲーム特有の状況だ)。

そこで、今までに届いた数々の投稿をもとに、ジンギスカンをプレイする上での4つの重要なポイントをまとめてみた。これらはプレイする上でのいわば心構えのようなもので、とくに、侵攻を開始する前後には絶対に忘れてはならない注意事項なのだ。

1.自己訓練が勝利を呼ぶ

なんといっても、まずは自分自身が最強の指導者でなければならない。たとえば、戦争になって自軍の形勢が不利であっても、大将どうしの一騎討ちに勝利すれば一発逆転の勝利をつかむことができる。はじめのうちは自己訓練を重視しよう。

やはりふだんの精進が必要だ

2.民心の乱れが破滅のもと

民は、国の礎である。これはジンギスカンでも他のシミュレーションゲームでも同様だ。民心の乱れは住民反乱を呼び、国の屋台骨をたたき折ってしまうだろう。戦争や疫病をはじめとする天災による住民のモラルの低下には十分な配慮が必要だ。

税率を上げても民は混乱する

3.富の分配は内政の基礎だ

下がってしまった住民のモラルを上げるためには、分配で国の富を分け与える。モラルが高いほど反乱は起こりにくくなるし、税収率も高くなる。モラルを極端に高くする必要はないが、最低でも100くらいを保てるようこまめに分配をするのが得策。

住民のモラルはとても大切だ

4.戦いに情けは禁物である

ジンギスカンでは、親族以外の人物はつねに反乱を起こす危険性を持っている。戦争に勝利したら、敵将は処刑してしまおう。優秀な人材も基本的には登用しない。どうしても必要なときは自分の子供と結婚させ、親族にしてしまおう。

情けをかけると足元をすくわれる

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

女心と秋の空

by大豆島クン(長崎県)

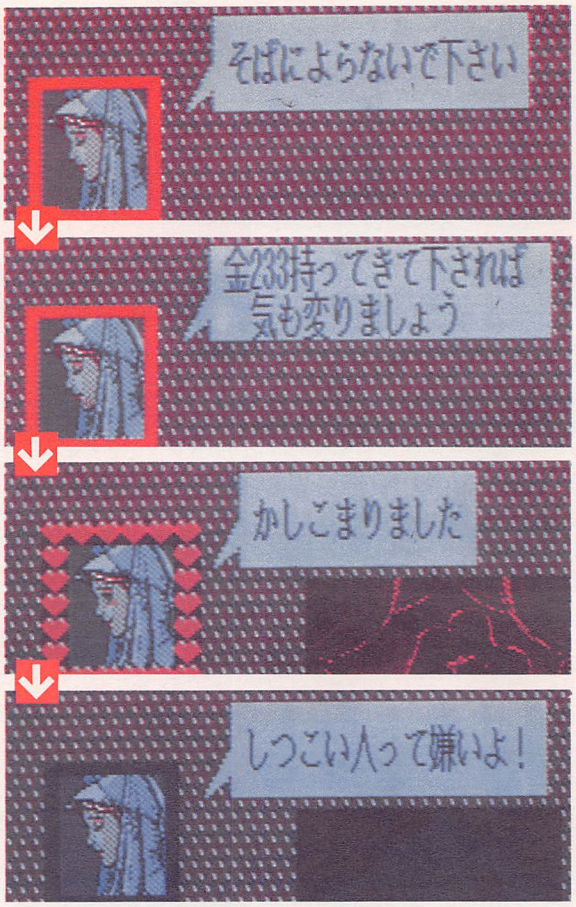
ジンギスカン特有のコマンドといったら、なんといってもオルドだろう。昔から英雄は色を好むというけれど、これは自国の后(きさき)をはじめとして、各国から送られてきた姫と一夜を共にして子孫をつくるのが目的であって、ある意味で、大変重要なコマンドなのだ。たとえば、他国を攻め滅ぼしたとき、その国の優秀な人材が発見されることが多いが、そのままでは反乱を起こしたりするので安易に将軍候補にしたりはできない。しかし、自分の子供と婚姻させることによって親族になると反乱を起こさなくなる。そのためには女の子(姫)がいることが必要だ。

けれども、オルドのなかの女性たちは、なかなかしたたかで、

↑史実ではジンギスカンは数百人もの后や愛妾をオルドに入れたということだが……

たとえ一度は金で歓心を買うことができても、やがて姫の態度がかたくなになり、ついにはふられてしまったりする。1人の女性をものにするのは、国を1つ征服するよりも難しいときすらあるのだ。

★短期決戦では必要ないけどね。



↑連れてきたばかりのときは、かたくなである

↑時には金で歓心を買わなければならないことも

↑やっとのことで姫をくどきおとすのに成功した

↑だけど、そのうちまた拒絶されてしまったのだ

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

敵の伏兵を出現させる

by青木俊介(東京都)

危険なワナをあばく

HEX戦のとき、敵が伏兵攻撃をしかけてきたら、味方の部隊は待機して、機動力を分散移動ができるようになるまで(機動力13になるまで)上げる。

分散移動ができるようになったら、分散した部隊の1つを敵が伏兵を配置していそうな付近へ斥候(偵察要員)として送りこむ。ただし、このときオトリ部隊の兵力は1にする。敵の伏兵は、たとえこちらの兵力が1でも、接触したら必ず攻撃をしかけてきて姿を現す。

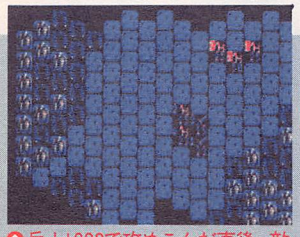
この戦法を使うと、兵士数1の損害で、戦闘がぐっと有利になるのだ。

実験した結果は?

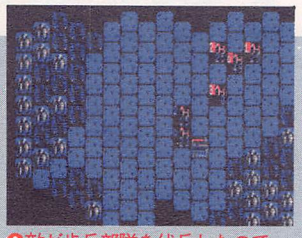
★実際の戦争において伏兵に遭遇するのはかなりイタイ。こちらの戦術中にも相手から攻撃を受けるため、よけいに兵力を失ってしまうからだ。

実験した結果、この戦術の成功率は良好で、無策のうちに伏兵に接触した場合の兵力の損失を考えると、たいへん有効な作戦だといえる。どんどん活用するべきだ。

ただし、山地や砂漠など、移動時の兵力損失が出やすい地形が多い国では、それなりの対策(斥候部隊の人数を増やすなど)が必要だ。また、待機期間が必要なので、必然的に長期戦になるため、食料などの十分な備蓄も必要となる。

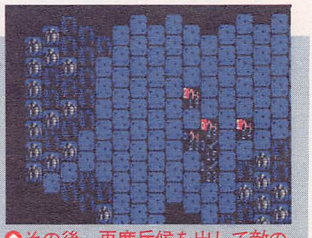


↑兵士1000で攻めこんだ直後。敵は騎馬と歩兵の複合部隊だった



↑敵が歩兵部隊を伏兵したので、斥候部隊を出動させることにする

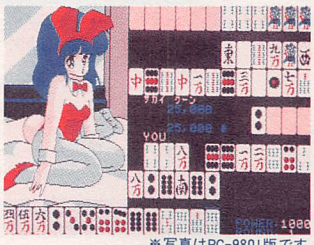
↑兵力1の斥候部隊が敵の伏兵と接触、その配置が明らかになった



↑その後、再度斥候を出して敵の布陣を確認。一気に攻め落とした

おまたせしました MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!



※写真はPC-9801版です

MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用(DISK版)
- X-1シリーズ全機種用

※以下通販のみの販売中

- FM-7、77シリーズ用(5″、3.5″版)
- MZ-2500シリーズ用(要増設RAM)

全機種トランプ付　　価格　各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用(ROM版)
  RAM16K以上　　価格　4,800円

Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用(2枚組)

※以下近日発売予定

- MSX2専用(DISK版)
  価格　各6,800円

東京終末戦争 トウキョウ ハルマゲドン

近日発売予定/
MSX2専用　(2メガROM)
予価7,800円

MSX JOYFUL PROGRAM LIBRARY プログラムコレクション50大 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる/
それぞれゲーム50本以上満載/

☆ファンダムライブラリー①

- MSX MSX2用
  RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- MSX MSX2用
  RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX2用
  RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は
通信販売実施中/　(送料無料)
①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

TECHNOPOLiS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4−10−7
TEL.03(432)4471

ソフト60本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で60名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

★8月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない ⑩その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系 ⑥FM7/77系 ⑦X1系 ⑧その他(具体的に記入) ⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	王家の谷・エルギーザの封印(MSX2)……12	8	エグザイル……38
2	ザ・リターン・オブ・イシター……27	9	クインプルDISK版……39
3	ラスト・ハルマゲドン……30	10	ソープランドストーリー……40
4	ぎゅわんぶらぁ自己中心派……32	11	不思議の壁……41
5	アウトラン……34	12	シンセサウルス……112
6	アルギースの翼……36		
7	ガリバー……37		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>サイオブレード
3	<FAN SCOOP>スナッチャー
4	<FAN SCOOP>めぞん一刻・完結篇
5	<FAN SCOOP>琥珀色の遺言
6	<FAN ATTACK>王家の谷・エルギーザの封印
7	特製ディスク・シール
8	<FAN ATTACK>ザ・リターン・オブ・イシター
9	<FAN NEWS>ラスト・ハルマゲドン
10	<FAN NEWS>ぎゅわんぶらぁ自己中心派
11	<FAN NEWS>アウトラン
12	<FAN NEWS>アルギースの翼
13	<FAN NEWS>ガリバー
14	<FAN NEWS>エグザイル
15	<FAN NEWS>クインプル
16	<FAN NEWS>ソープランドストーリー
17	<FAN NEWS>不思議の壁
18	<ファンダム>ゲームプログラム
19	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
20	<ファンダム>ファンダムハウス
21	FAN STRATEGY
22	ゲーム十字軍
23	FFB
24	LINKS INFORMATION PAGE
25	<FAN RADAR>シンセサウルス
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	勝ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	激走ニャンクル	51	ディーヴァ〜アスラの血流〜
2	アウトラン	27	コナミの占いセンセーション	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	琥珀色の遺言	53	ドラゴンスレイヤーIV
4	アカンベドラゴン	29	サイオブレード	54	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
5	アクロジェット	30	サイキックウォー	55	抜忍伝説
6	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	31	殺人倶楽部	56	信長の野望<全国版>
7	アルギースの翼	32	ザナドゥ	57	ハイドライド3
8	アレスタ	33	沙羅曼蛇	58	覇邪の封印
9	イース	34	ザ・リターン・オブ・イシター	59	パロディウス
10	イースII	35	三国志	60	バブルボブル
11	一石にかける青春	36	THEプロ野球激突ペナントレース	61	ファミクルパロディック
12	ウィザードリィ	37	シャロム	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	ジーザス	63	不思議の壁
14	エグザイル	39	死霊戦線	64	ボールブレイザー
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	スターヴァージン	65	マイト・アンド・マジック
16	王子ビンビン物語	41	スナッチャー	66	マグナム危機一髪
17	お嬢様くらぶ	42	セイレーン	67	マンハッタンレクイエム
18	ガリウスの迷宮	43	ゼビウス	68	ミュール
19	ガリバー	44	ソープランドストーリー	69	めぞん一刻
20	ガンダーラ	45	ゾイド	70	めぞん一刻 完結篇
21	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	46	ソリテア・ロイヤル	71	燃えろ!!熱闘野球'88
22	クインプル	47	ゾンビハンター	72	勇士の紋章
23	グラディウス2	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クリムゾン	49	第4のユニット2	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	グレイテストドライバー	50	太陽の神殿	75	ワールドゴルフII

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

（キリトリ線）

MSX・FAN10月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
⑩ (　　)

4 ハイ　イイエ
買う予定の周辺機器　[　]

5 [1　][2　][3　][4　]

6 [　]

7 [　][　][　]

8 [1　][2　][3　]

9 [1　][2　][3　]

10 [1　][2　][3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ (　　) ⑨

12 [1　][2　][3　]

10月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　)　－

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

(キリトリ線)

「翼龍の書（こぶんしょ）」に導かれた英雄（ヒーロー）たちへ

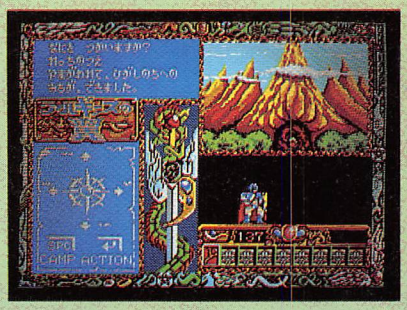
MSXユーザーの皆さん、お待たせしました。PC-88&98で人気爆発の「アルギースの翼」が、いよいよMSXにお目見え。一遍の小説並みに練られた深いストーリーや、今までのゲームの常識を打ち破る個性的なキャラクター、そして、KGDならではの画期的でユニークなアイデアと、とにかく“オイシイRPG”。

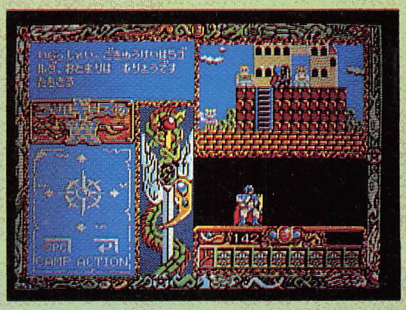
舞台となるアルギース王国は、第５銀河星団・α星にある、平和で美しい国。しかし、牙を剥きだし襲いかかる妖獣たちの前に、数世紀にわたる平穏はあっけなく崩れ去ってしまった。残ったものは、人々の血が染み込んだ赤い大地と、アルギースの復興を心に秘めた王子、そして、英雄の出現をひたすら待ち続けていた、一冊の古文書だけだった――。こうしたバック・ストーリーの根底には、600年に及ぶ長い歴史が息づき、その壮大なロマンは限りなく広がる。

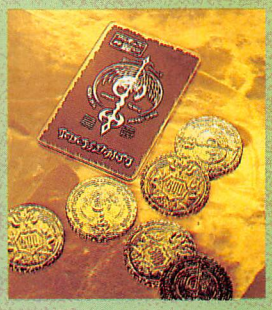
しかし、やはり最大の話題は、渋いハードカバーの古文書“翼龍の書”。ボードゲームのノウハウを生かした、RPGの流れを変えるニュータイプ・アイテムだ。もちろん、ゲーム進行上でも重要な役割を果たしている。アルギース王国の至る所で目にする、王国復興のカギである壁画は、解読不可能の古代絵文字。この絵文字を訳す辞書となるのが“翼龍の書”また、“翼龍の書”は、第15代アルギース国王や３人の精霊、５人の長老の残した言葉に始まり、妖獣たちの特徴や戦術の覚え書き、アイテム、魔法、呪文などを記した、アルギース国王家代々に伝わる奥義書でもある。

そして、気になるグラフィックも、文句のない出来。特に注目してほしいのは、マップエリアに時々現れる、油絵調の風景と、コマンドを選択すると自動的に戦闘を開始する、アニメーションの戦闘シーン。鮮やかな魔法での戦闘シーンなどは、ゲームが一瞬、自分の手を離れて、ひとり歩きしてしいるような錯覚すら感じるだろう。

最後に、耳寄りな情報をひとつ。アルギース王国復興に成功した優秀な勇者には、オリジナルの終了認定書を、さらに、ノーヒントで事を為し遂げた、超一流の勇者には、アルギース王国金貨１枚を進呈。英雄の名誉として受けてほしい。







妖華暗黒変

●MSX2・3.5インチ2DD・新発売・¥7,800

お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ　〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO
資料請求券 M・F-10

ジー・ディー GREATEST DRIVER

c 1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上 VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組¥7,800

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1クランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)クランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達との熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

シグナルが赤から青へ変わる瞬間(とき)

静から動へ……。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

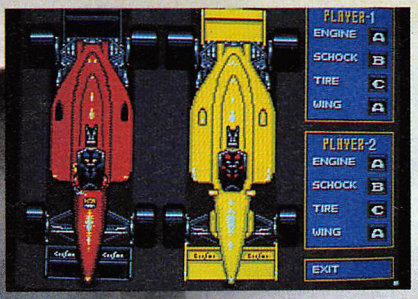
めざせ!! 栄光のグレイ

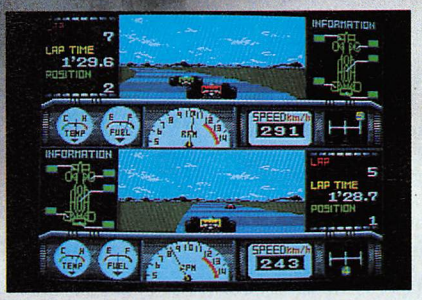
全編アニメーション!

これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった……。

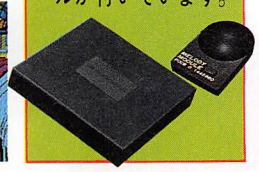
T&ESOFT®

テストドライバー。





注目 全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。



SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる "全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。 内蔵FM音源にも対応
MSX2 :FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V :サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo :FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類:ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800
PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5"2D・6枚組▶▶11月上旬発売予定

- PC-9801VM/VX,PC-286V……5"2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX,PC-286U……3.5"2HD・2枚組
- X1turboシリーズ・(2ドライブ専用)……5"2D・6枚組
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)……3.5"2DD・3枚組
- FM77AVシリーズ・(2ドライブ専用)……3.5"2D・6枚組

・ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの登録です

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

©1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ通信販売実施中!

●Tシャツ(M・L) ¥1,700(送料¥300)
●サイオボール ¥500(送料¥300)
●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200(送料¥300)

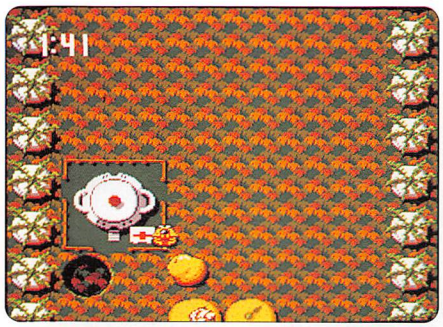
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.18 請求券 Mファン10月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

Panasoft /BIT²



NYANCLE

©1988 MATSUSHITA/BIT²

激走ニャンクル

かわいいファミクルー家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつけろ！ニャンクルと一緒にタイムアタックだ！
FMパナアミューズメントカートリッジ（MSX-MUSIC）があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。

MSX2専用 RAM64K VRAM128K

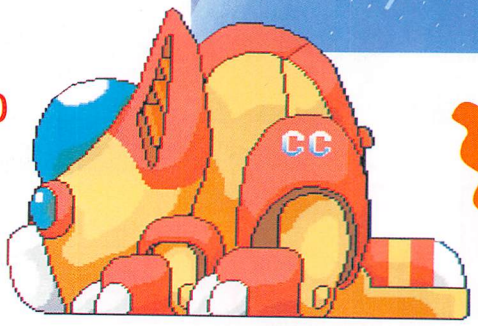
MSX MUSIC対応

Panasonic ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応　2DD

ジョイハンドル対応

標準価格￥6,800

品番/SW-M005



9月下旬発売予定

●MSXマークは、アスキーの商標です。

●総発売元
松下電器産業株式会社・パナソフトセンター
〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号・和幸ビル
TEL：03-475-4721

●企画・開発
SOFT HOUSE BIT²
株式会社 BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9・コーヨービル3F
TEL：03-479-4558

ぎゅわんぶらあ

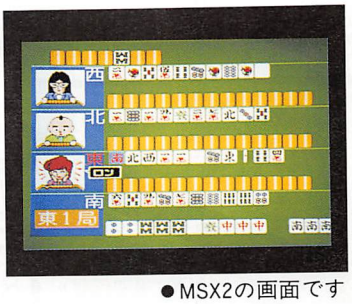
麻雀ゲーム

自己中心派

ついに出るぞ MSX版

定価6,800円

●MSXの画面です

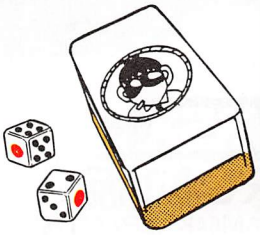


●MSX2の画面です

MSX **MSX2** 両専用

- **MSX**. ♪ . 2メガROM, RAM16K以上
- **MSX2**. ♪ . 2メガROM, RAM64K・VRAM128K以上

- **MSX** 専用, **MSX2** 専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計.
- ♪ FM PACを使用すると, ロン, チーなどの音声出力が, 楽しめます.
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
  ①持杉　ドラ夫 ②律見江　ミエ ③中島　ハコ ④謎のじいさん　⑤北家　拳士郎 ⑥タコ宮内 ⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野　真澄太 ⑨オクトパシーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫クリスチーネ・M
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能),
  初心者向け指導モード, オートモード付.



※MSXマークはアスキーの商標です　Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶ゲームアーツの通信販売は, なんと翌日発送!! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後, ゲームアーツまで電話でお知らせください. 入金確認後, ただちに宅急便でお送りします. また現金書留もご利用いただけます.(送料無料)住友銀行池袋支店　普通口座1102614

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは, 当社が創作・開発した著作物です. レンタルや無断コピーを行なうと, 著作権法により厳しく処罰されます. 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください.

Wachi

マウス一つで思いのまま

スピーディーお絵描きソフト

ガラクタ

画楽多

基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/6種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類固定

作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類固定、絵の部分消去

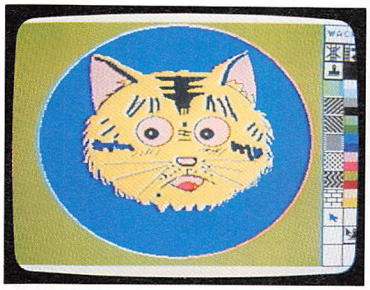
編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）

文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号
  （JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類
  （ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- クロマキー（色変更）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更

データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）

印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷



MSX2
ROM版
RAM64K, VRAM128K
定価7,800円

Wachi

和知電子機器株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL(03)255-7401
PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

●MSX2マークはアスキーの商標です。

Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」。

新発売

イースII MSX2版発売.!

3.5-2DD 3枚組

DISK 専用版

■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■バナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオビル
TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)7714

9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

Gulliver

ポセイドン神殿の謎

予言者ヘブライより

「世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に落し入れたからである。
しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている、「勇気あるものよ!!
七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命掴うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」
さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!」

- 敵キャラ60種類以上
- 臨場感あふれるBGM全6曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックはゼネラルプロダクツが担当!!
- 過去に類を見ないバトルシーン!!

ポセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。

MSX 2
- VRAM 128K以上
- 3.5"-2DD(1枚組)

定価 6,800円

MSX 2はアスキーの商標です。

製作・著作　CBC　(協力) GENERAL PRODUCTS

販　売　元　有限会社コンピューターブレイン　〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820

通信販売：当社の製品が手に入らない場合，商品名，機種名，住所，氏名，電話番号を明記の上，現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料)

プログラマー及び各種スタッフ募集：㈲コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

古代
アドベンチャーゲーム

1600年の時空(とき)を超え、
今!暗黒神が蘇(よみがえ)る。

◉古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった!異色漫画家諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。

武の父の死の謎とは!暗黒神の復活とは!八章から成る壮大なストーリー!巨大な幻獣との戦闘の数々!究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!

原作本(創美社)プレゼント

「暗黒神話」お買い上げの方々のなかから、先着100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

暗黒神話

ヤマトタケル伝説

原作◎諸星大二郎

MSX2／3.5″2DD●今秋発売予定

東京書籍
東京都文京区本駒込6-14-9
〒113 ☎03-223-3000

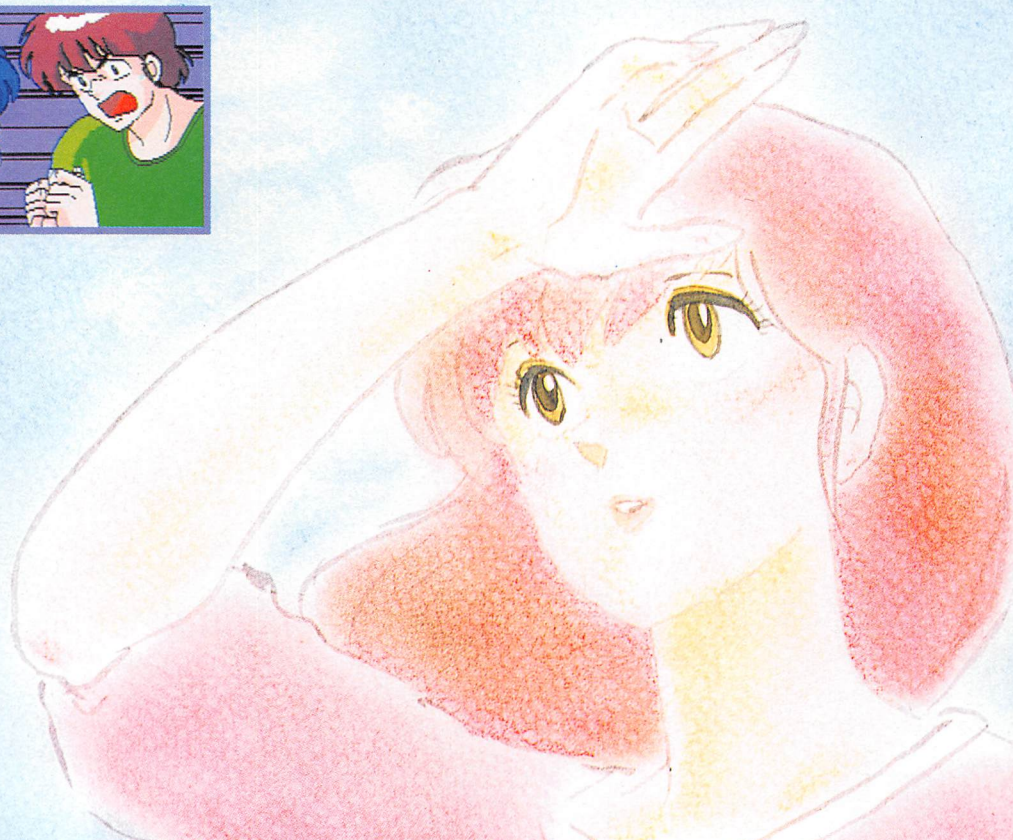
アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして…～。
やっと就職が決まった！さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか？悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?



「さよなら……惣一郎さん……。」

近■日■発■売

MSX 2 MEGA ROM

4メガロム ¥7,800

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

MSX MUSIC対応FM音源
（内蔵PSGにも対応）

- テレカサイズステッカー（4枚）、オリジナルポストカード付
- オールカラーディスクラベル&エンベロープ
- 結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人） ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

スーパー大戦略 11月下旬発売.// ¥8,800
2メガロム S-RAM付

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!〈発売元 マイクロキャビン〉

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴 1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

忘れものは、届きましたか。

「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督　最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快
©二馬力・徳間書店

ただいま絶賛発売中

宮崎駿監督作品

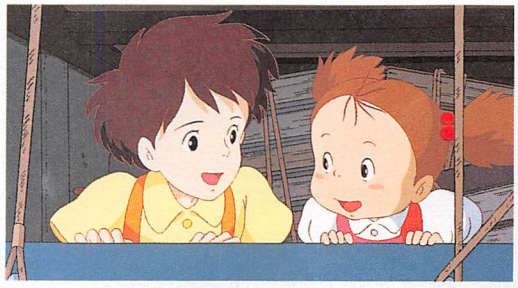
となりのトトロ

製作・発売元／徳間書店

〒105-55東京都港区新橋4-10-1
●制作協力／徳間ジャパン●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ ●ビスタサイズ●ステレオHiFi●カラー86分

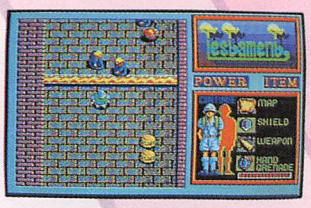
VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
βII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日



BASHO HOUSE

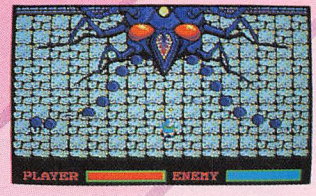
ニュータイプシューティングゲーム

テスタメント

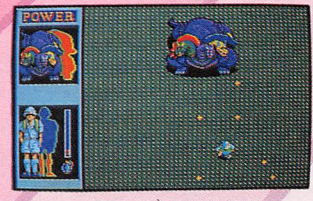


1ステージ135画面分の広大なマップにくりひろげられる凄絶なサバイバル戦。主人公ラ・イールを待ち受けるのは、36種のザコキャラと18種のミドルキャラ（こいつらしゃべるのだ）。沈み床、火縄などのトラップには気をつけろっ！

主人公ラ・イールの武器は全部で5つ。始めから持ってる一方向のライフル、前3方向のショットガン、前後2方向のマシンガン、連射2方向のバズーカ、それに敵全滅のハンドグレネード。うまく使いわけて群らがる敵をなぎ倒せ！



ステージをクリアしても、次の面にはいけない。次ステージへのワープゾーンを守護するデカキャラの登場である。こいつが強い！ ここに来るまでに十分なパワーアップをしておくことをおすすめする。こんなのが10種類もいるのだっ！



みごと10面をクリアしたら、このペンタドラゴンとの一騎討ち！ とにかく、首が5つもあるのだから、これは超強い！ ハンドグレネードの連射で、体力を弱めてから、決死のなぐり込みなのである。

MSX2専用

2DDディスク 2枚組

定価6,800円

BASHO HOUSE 〒160東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル503 TEL03-225-0913

▶通信販売のお知らせ……現金書留にて、上記の住所に6,800円をお送り下さい（送料サービス）

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

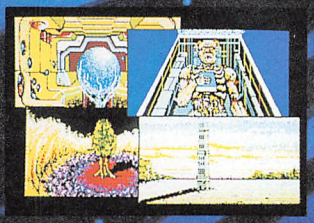
はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

2Dディスク2枚をフルに活用したオープニング・シーン。
魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上りを見せています。



広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。
さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。
そのパターンは150種類以上!!
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも150種類以上いますから、最後まで飽きることがありません。

ラスト・ハルマゲドン
LAST ARMAGEDDON
MSX2 3.5" 2DD 4枚組
7,800円 9月発売予定
PC8801SR以降
5" 2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5" 2DD 4枚組/3.5" 2DD 4枚組
5" 2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5" 2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!
X68000 5" 2HD 7枚組
9,800円 9月下旬発売予定
その豪華な内容は…
●3.5" 2DD 4枚組 (オープニングデモ、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
●豪華マニュアル×2 (カラー48ページ、白黒16ページ)
●大版マップ (60×60cm)
●チェック・シール (マップの重要処点に貼ってチェック)
●ユーザー登録葉書
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売も希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。
ブレイングレイの情報は、東京 03-230-0664
MSX2はアスキーの商標です。
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

GameCrusaders
ゲーム十字軍

ゲームのぞき穴

そりゃ、ウル技をたくさん載せたいですよ。でもね、世の中ままならぬこともあるんですよ。たとえば、マクドナルドでロッテシェーキを買うとか、ロッテリアでマックシェイクを買うとか。ね。

今月のトビラ…『激ペナ大会開催中!!』

というのはウソ。大会がおこなわれる前にトビラ用の撮影だけをしたのだ。つまり写っている試合はヤラセ。マスコミってずるいでしょ。レンズと照明の性能の関係でディスプレイが6台しか写ってないけど、本当はもっとある。ディスプレイの前に置いてあるのは大会への投書のすべて。さらにその前はボスの姿。そう、つまりたくさんの機械で大会を開催して、試合経過をボスが見つめるという設定なわけ。

ほっとMILK TURBO

ひまがあったらやってみていいかもしれない

その1。ゲームをたちあげて「Fairytale」という文字が出てきたら(SHIFT)と(1)を押していると、隠しグラフィックが現れる。2〜3分ほうっておくと違うグラフィックになり、全部で3種類みられます。

その2。ディスク・Bを入れてたちあげます。そして35分ほどほうっておきます。待ち続けるとこちらも隠しグラフィックが2枚見られます。

(高知県／近山の金さん・20歳)

その1の1枚目。フリーハンドじゃ

その1の2枚目。うるってどうしたの

その1の3枚目。やった、エッチだ

その2の1枚目。スタッフかな

その2の2枚目。おしまいかな

ちょっとモノタリナイのでサービス

今月のゲームプレゼント

ほっとMILKの高知・近山くん。イースIIのお金と経験値増殖の兵庫・引頭くん。激ペナ大会優勝の山口・原田くんは大豪華3本。準優勝の宮城・佐藤くんは1本。希望ソフトをお送りします。スペースがあまったので発送状況を報告。完璧に発送を終わったのは6月号までです。7月号以降はぼちぼちと発送してます。ごめんなさい。もうすぐ9月号まで終わります。6月号までにゲームをあげるといわれたのにまだ届かない人は連絡ください。住所がわからなくなっています。

百字軍ボスのごめんなさい

9月号のゲーム百字軍で掲載した『リスト3＝新10倍で夢のチームを作る』のリストの一部にバグがあることが最近発見されました。行640と650で使っている変数Aをすべて変数Zに直してください（6個あります）。変数Aのままだと、名前がすべて空白のチームしか作れず、ひとりでも名前の付いた選手がいると「SRAM ERROR」になってしまいます。おもしろいゲームでへんなバグを出してしまってほんとうにごめんなさい。ほんとに先月は手紙をなくすわバクは出すわ……ツイてなかったんだよなあ。

イースⅡ

これは便利。経験値とお金無限増殖ポイント

ジラの家の地下室であることをすると、右下の写真の場所へ行けるようになる。ここは魔物が無限に出現するので、ファイアーの魔法を装備して、写真の位置に立ってスペースを押しっぱなしにしよう。MPがあるかぎり、ほぼ無限にお金と経験値が手に入る。

（兵庫県／引頭尚基・17歳）

☆ただし自分が成長するにつれてお金や経験値は少なくなるのであしからず。またMPの残りにも気をつけよう。

ここに何かあると思った

壁が崩れさる。そこに秘密の入口が……

バシバシとここで増殖。場所が微妙に違うとやられる場合もある

意味深長なメッセージが現れる方法を発見！

（Y）と（S）を押しながらプログラムディスクをたちあげましょう。英語のメッセージが現れます。どうでしょう。

（岡山県／光岡樹一郎・14歳）

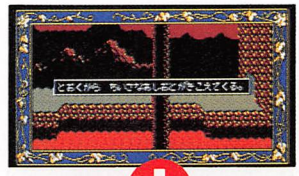
翻訳すると「T.オオウラに捧げる」となります。スタッフの名前でしょうか

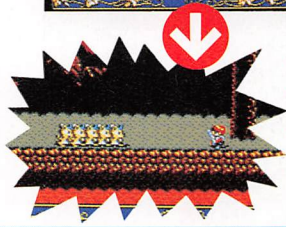
情報ひっさげ聖なる動物ルーがゾロゾロ出現

氷の世界をぬけて溶岩の世界に入るとまず横に細長い通路がある。ここで邪悪な鈴を使う。どこからともなく、聖なる動物ルーがわき出てきて、チョコマカ動きまわる。テレパシーの魔法を使い、こちらもルーに化けて話しかけてみると意外に重要な情報がもらえるぞ。

（神奈川県／結城哲夫・14歳）

最初は魔物の足音かと思って用心して先へ進んでみると……





現れたのはルールールールー

ファミリーボクシング

毎度おなじみのマジックキーでございま〜す

マジックキーもしくはアルカノイドのコントローラのボタンを押した状態でポート2に付けて、電源を入れる。メッセージが出たら（GRAPH）キーを押すとマジックキーモードに入れます。

（愛知県／瀬山隆昭・15歳）

☆う〜む確かにいいんだけど、パワー255技に比べるとあまり役には立たないなあ。

ほーら、（GRAPH）キーを押せって要求してるぞ

もうすっかりこの画面もおなじみになりましたねぇ

ソニーならではの方法でちょっと得した気分

（1）（5）（0）のキーを押してスタートすると、パワーが20ある状態から始めることができますが、テンキーしか反応しません。テンキーがないとダメです。

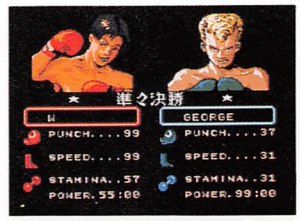
（大阪府／星加憲一・13歳）

確かにパワーは20あるけど、いまさらなんの役に立つ？　なにしろ255技があるもんね

パワー255技のもっといい方法教えましょう

9月号の21ページに載っていた方法はじつはキーボードから直接入力できないし手間もかかる。（W）と入力するだけでいい。楽でしょう。

（宮城県／東村山三丁目・13歳）



すばやく入力してパワーもこのとおりでございます、はい

ヤシャ

伊織や最空が大きくなってしまう爆笑技だ！

アクションシーンのときに、（SHIFT）（ESC）（CTRL）（TAB）（CAP）を同時に押すとキャラクタが2倍ぐらいに大きくなります。

（山口県／河村隆・17歳）

☆みんな高見山。2倍2倍。マルハッチ。ごめんなさい。

最空とボスキャラが大きくなると迫力あるなあ

通り抜けできます

激ベナのせいなんです。ごめんなさい。覇邪の封印の救ってあげようは次号です。ごめんなさい。ハイライ3の企画もあったんです。ごめんなさい。質問がたくさんたまってます。ごごごごめんなさい。

臨時休業です！

新コーナータイトル未定

ファミクルクイズ特選ギャグ　ラバンバの調子で。ララランバンバンバー、トラクターはヤンマー、哲郎は丹波、入れ歯は金歯、大阪は難波、体操はあん馬、わたしはトンマ。以上（福岡県／菅原雅・13歳）　ボクの兄きは薬が好きだ。お腹や頭が少しでも痛くなると、すぐに薬を飲む。妹の小児用のオレンジの味がする頭痛薬を、おやつのかわりにも食べる。薬だから体に害はないといっていたが、薬の飲みすぎ（食べすぎ？）で胃を弱めてしまい、今はキャベツを副食にしている。（徳島県／藤井元量・18歳）☆クイズに応募するには必ずギャグを書かないといけなかったのでした。いちばん多かったのは「ふとんがふっとんだ」つまんねー。

ダンジョンをしゃぶる

新展開　Mファン9月号P19〜20を見て魔洞戦紀ですべてのカプセルを作動させて、ルウを倒してパスワードをとる。勇士の紋章でそのパスワードを入れ、レベルを10まであげる。敵がハンマーを出す。街に出ると人々が囲まってる。泉を開放する。地下におりてカプセルをあける。妖精が出る。戦闘中に道具として妖精を使うとダメージが激減する。（群馬県／田中寛之・？歳）☆エライッ。パチパチ。

激ペナ大会〈全国版〉ニュース No.3

【おもな内容】〔1面〕激ペナ大会〈全国版〉本大会、大混乱のうちに開幕／選抜全63チーム紹介〔2面〕ベスト8全データ／大会ハイライト〔3面〕優勝決定戦の模様／激ペナ大会〈全国版〉終わる

本大会いよいよ開幕

1945年8月15日、日本はポツダム宣言を受諾し、長いあいだ全世界の人々を苦しめた第二次世界大戦が終わった。ちょうどその43年後の今年8月15日、全国的に注目を集めていた「激ペナ大会〈全国版〉」が東京都港区新橋で開幕し、閉幕した。（2、3面に詳報）

↑本大会の行われた球場の1つとなったFIXDスタジアム

キン！ ワーワーピーピー、ジャンジャララ全国1千万の激ペナオーナーの注目を集めていたチャンチャララ「激ペナ大会〈全国版〉」（MSX・FAN主催）が、チャンチャラッチャッ8月15日夕刻4時30分チャー、東京都港区各MSX2スタジアムで、リールーローいよいよ開幕した。

ダッダッダッこれに先だって、デロレリ地区別の代表を決める予選大会がデッデッデッ8月11、12日の両日、レロレリMファン編集部で行われたああうるさい！

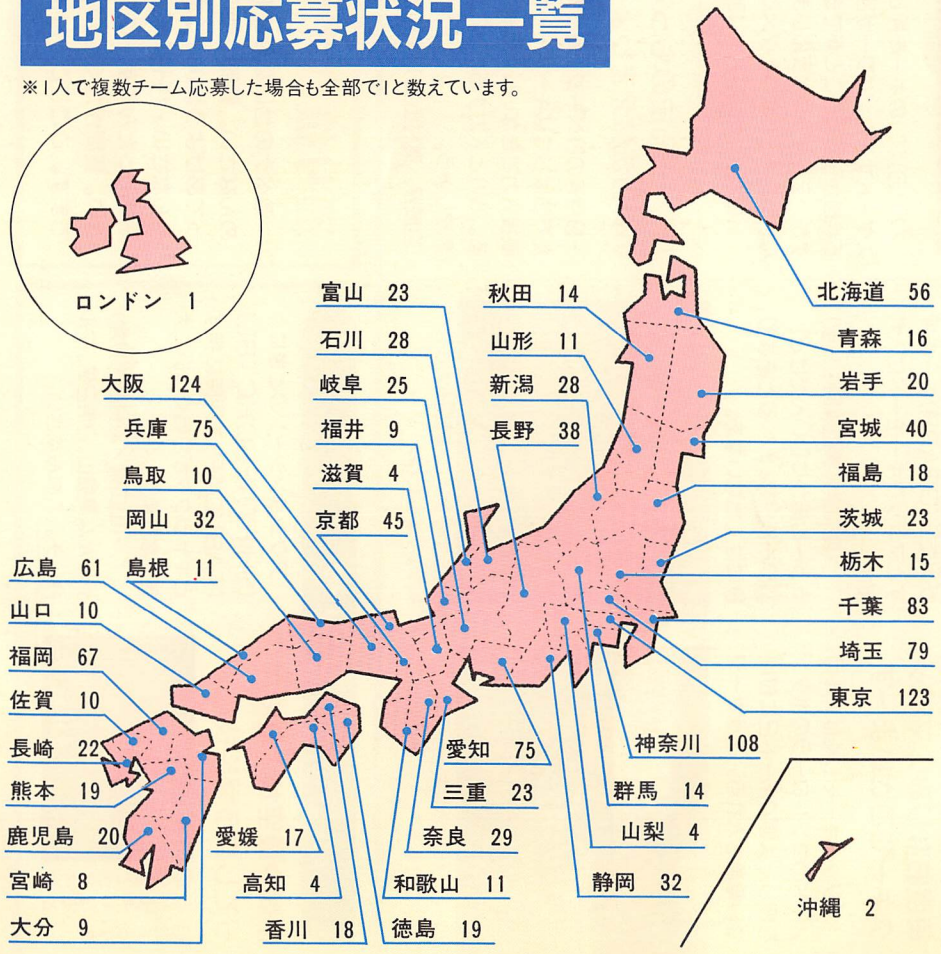
応募者は総計1、533人。なかには1人で20チームも送ってくる人がおり、チーム数は2千を超えた。各地区別に見ると、大阪がもっとも多く124人、ついで東京、神奈川の順。ロンドンからは1通の応募しかなく、海外からの参加のむずかしさを感じさせた。

大会実行委員会では、当初1地区1代表としていたが、地区によってばらつきがあるため、応募者が百人を超えた大阪、東京、神奈川は各3チーム、50人を超えた千葉、埼玉、愛知、兵庫、福岡、広島、北海道は各2チーム代表と決め、特別枠出場の2チームを除く本大会出場61チームを決定した。

この地区予選の方法について、委員会では「すべて完全なトーナメント方式によって決定した」としているが、一部「どれがいちばん遠くへ飛ぶかな」方式を使った疑いがもたれており、公正激ペナ委員会では、十字車のボスM（22歳）に事情を聞いている。

地区別応募状況一覧

※1人で複数チーム応募した場合も全部で1と数えています。



選抜全63チームのプロフィール

激ペナ大会全国版本大会に出場が決定したチームは以下のとおり。各データは、

●代表する地区名▼チーム名▼作者名(ペンネームの場合は「＝P」を付ける)▼コメント(作者のコメントのない場合は編集部推察)の順で掲載した。

●北海道Ⓐ▼SESSION62▼藤井陽介▼作者の所属する6年2組の級友からなるチーム。エース「りゅう」は本格派左のアンダースロー。作者自身は左打ち、1割8分5厘のひかえ選手。

●北海道Ⓑ▼HOKKAIDOUS▼三上一生▼ディスクによる5チーム投稿。編集部でディスク内予選をした結果残ったチーム。主砲の「あばしり」をはじめ、すべて北海道の地名。

●青森▼DRUGS▼木村誠▼1番「あへん」2番「もるひね」が3割台・走力90で塁に出て、3番「へろいん」4番「こかいん」が3割9分の高打率で打点をかせぐ。

●秋田▼OSUSHIES▼進藤亮▼「いか」「こはだ」「あなご」などのすしネタチーム。

●岩手▼MOUNTAINS▼吉村博明▼左腕のエース「まつきんりー」率いる山のチーム。カンチェンジュンガ、ダウラギリなどは「かんちぇん」「だうらぎ」と改名して出場。

●山形▼WRESTLERS▼佐藤昭彦▼レスラーチーム。先発打者は全員3割台。3番「いのき」4番「ふじなみ」。「ばば」「ぶろでい」はひかえに回されている。エースはなぜか「てんりゅう」。

●宮城▼PAPERS▼佐藤新八郎▼かわすタイプのピッチングが光るエース「はくし」、チャンスに強い4番打者「ほうがんし」を主軸とする期待の強豪チーム。

●福島▼YOWAI▼工藤慎也▼明らかにウケねらいのネーミングだが、1番「だよおん」2番「ひよええつ」3番「ありりやりや」4番「こりやりや」がよく打つ。

●栃木▼NOISE▼長瀬政明▼1番「ぎーぎー」から6番「ぴーぴー」まで3割8分以上の打者がずらりとならぶ。当然「ざわざわ」などのひかえ打者はカス。

●群馬▼ZINTAIS▼のり＝P▼「め」「はな」「くち」「むね」など人体の各部分からなるチーム。カーブとフォークを決め球とする、右腕アンダースローのエース「みみたぶ」がなんだかいろっぽいと思ったら、4番手投手に「あそこ」がいた。

●茨城▼HUEYCOBRAS▼のら男＝P▼「ひゅうい」「こぶら」「げばると」など『大戦略』のユニットのチーム。

●埼玉Ⓐ▼SAITAMAS▼熊地誠志▼走力99のトップバッター「かわぐち」が走り、3割5分5厘の4番「うらわ」が返す郷土愛にあふれる埼玉地名チーム。

●埼玉Ⓑ▼ALL POWERS▼佐藤潤一▼たけし軍団から「らっきょ」、むかし話から「ももたろう」、ボクサーから「たいそん」などと各分野のスーパーマンを集めた強力チーム。

●千葉Ⓐ▼JACKIES JR▼勝又和則▼「こども」「しょうねん」……「おばさん」「じいさん」と年令順の打順を採用した意味不明のチーム。

●千葉Ⓑ▼ARMIES▼千葉俊一▼「ろんめる」「すたーりん」「まっかーさー」「(山本)いそろく」などの将軍を中心としたコワモテのするチーム。

●東京Ⓐ▼YAMANOTE▼江戸川区の圭一さん＝P▼山手線の駅名づくし。3割台の打者と2割台の打者が交互にならぶのが特徴。

●東京Ⓑ▼DENKIS▼小島永孝▼「びでお」「らじお」「うおうくまん」など電気製品チーム。ちなみに作者は有名な秋葉原電気街のすぐ近くに住んでいる。

●東京Ⓒ▼BONOBONO▼仲野昭▼まんが『ぼのぼの』のチーム。6番「しまりす」が3割9分・本30・走90に設定されているのがほほえましい。2番手投手の「こぴぐま」が球速159キロ、防御率0.57、CSFがぜんぶ8の好投手なのもほほえましい。ほほえましいんだったら。

●神奈川Ⓐ▼JUKU JUKU▼西入啓之▼「よぜみ」「かわいしゅく」「わせだよび」「すんだい」と強力な予備校・塾のチーム。

●神奈川Ⓑ▼TOKYULINES▼後藤健▼有名私鉄「東急線」の駅名チーム。作者によれば「まだ負けたことがない」そうだ。

●神奈川Ⓒ▼MONSTERS▼藤井健一郎▼「もすら」「らどん」「がめら」などレトロな怪獣たちのチーム。

●新潟▼HARADAS▼原田成司▼4番に作者の分身「はらだ」(右・3割9分9厘・本43・走70)が入っているが、1番「いわき」2番「とのま」、エース「さとなか」と事実上の『ドカベン』チーム。主役の「やまだ」は作者のために3番に格下げされている。

●富山▼BASEBALLS▼宮崎博▼「みずの」「あしっくす」などスポーツ用品メーカーをならべた業界チーム。

●石川▼EOS▼河合寛▼「あさひ」「おりんぱす」「きょうせら」「きやのん」などカメラメーカーのチーム。

●福井▼KAISHA▼川村尚孝▼「うけつけ」「だいそつ」「ぶちょう」「しゃちょう」と会社の人間模様を映し出すチーム。

●長野▼MAGICS▼丸山宏樹▼プロ野球の12チームを含む計19チームをディスクで投稿してくれたなかから、作者が「いちばんいいと思う」チームを選んだ。ドラクエで使われる呪文「べほいみ」「らりほー」などのチームだが、ディスク内でトーナメントしたらこのチームは2回戦で負けた。ちなみに優勝はLOTTE。

●山梨▼STRANGERS▼牧野公治▼「はなくそまん」「ぶーすけ」「くどうんこ」など奇妙な名前のチーム。実在の選手の名前をもじったものが多い。

●静岡▼CITIES▼長津寛之▼「ぬまづ」「しもだ」「みつかび」「はままつ」……静岡県の市町村チーム。

●愛知Ⓐ▼ATOMICS▼相良修一▼「ちぇるのぶ」「すりーまいる」「げんぱつ」と続く原発問題チーム。ひかえ打者に「ひろせ」「たかし」、2番手投手に「きよしろー」がいて、原発問題の好きな編集部で人気が高かった。ただ、すべてをあきらめているかのような戦いぶりが気になった。

●愛知Ⓑ▼HARAGOORO▼山下修▼「ハラグーロ」と読む。大物政治家のチーム。1番「はまこう」2番「かくえい」のコンビは名前だけでも迫力満点。

●岐阜▼SHOGI▼新田幸吉▼打者は「きん」「ぎん」など将棋のコマ。投手は「みのがこい」など戦法がならぶ趣味のチーム。

●三重▼DRINKS▼瀧草宏基▼「ぺぷし」「はちみつれもん」など清涼飲料水のチーム。

●滋賀▼GENSO▼木内浩▼激ペナがなく、愛機A1が壊れているという作者が悲願をこめて作ったチーム。1番「すいそ」から8番「えんそ」まで3割6分の打者が左、右とジグザグ打線を組む。

●奈良▼UTUNOMIKOS▼米井義晃▼4番「うつのみこ」を中心に奈良的な古代日本にまつわる名称がならぶ不思議なチーム。

●京都▼JINS▼はこやのみのきち＝P▼日本名「大日本帝国海軍野球団」。つまり、大日本帝国海軍の艦艇チーム。3、4番に「ながと」「やまと」と有名な戦艦がならぶ。ちなみに、打者も投手も全員右。

●和歌山▼SUN BOYS▼GARY＝P▼「しお」「がーりっく」などの調味料チーム。

●大阪Ⓐ▼TOMCAT▼うさぎ＝P▼作者の分身「とむ」を主軸にすえた、ニックネームによる友だちチーム。あたりはじめると大量得点をもぎとるタイプのチーム。

●大阪Ⓑ▼PHYSICS▼田村欣央▼「げぶらー」「ぼいる」「あいんしたいん」「じゅーる」など物理にちなんだチーム。ちなみにひかえの打者は「いっち」「あかでん」「むほう」。

●大阪Ⓒ▼BLOODYS▼坂田匡▼「びちこつく」「ぞんび」など恐怖映画をテーマにしたチーム。

●兵庫Ⓐ▼H MEIBUTSU▼となりのトロロ＝P▼兵庫名物チーム。「あかしがき」「こうしえん」「うしのにく」などにまじって、投手に「こなみ」(コナミ本社は兵庫県神戸市)がいる。この投手は、予選中から大会ナンバー1の投手と注目を集めている。

●兵庫Ⓑ▼EMPERORS▼笠置華一▼歴代天皇のチーム。4番「じんむ」、エース「めいじ」がチームのかなめである。

●岡山▼CANDY21▼大橋香織▼大会唯一の女の子チーム。「あっぷる」「ぱいん」「こうめ」とキャンディの名前がならぶ。

●広島Ⓐ▼TABACOS▼三好昭▼たばこチーム。先発打者は本塁打20本台、打率3割6〜7分が多く、破壊力がありそう。

●広島Ⓑ▼STATIONERY▼土岡秀史▼「ぺんたつ」「はさみ」「すけしなど文房具(ステーショナリー)をもじったチーム。先発打者はみな打率が高く設定され、本塁打0本の打者と40〜50本の打者が交互にならぶ特異なチーム。4番手投手「しゃあぺん」はカス。

●鳥取▼AFRICA▼林隆徳▼「ちいたあ」「きりん」などアフリカの動物チーム。

●島根▼MUSASHIS▼小村宏史▼『三国志』『蒼き狼』『信長の野望《全国版》』『拡忍伝説』から強そうな名前を集めた混成チーム。結成にいたる短編小説付きだが紙面の都合上省略。ちなみにチーム名は、監督である北条氏の出身地武蔵伊豆からとった。

●山口▼CREEPYS▼原田哲郎▼「のみ」「くも」「が」「ごきぶり」などの虫ケラチーム。エース「いえだに」が投げているあいだじゅう、体がかゆい。

●香川▼KGW MANKEN▼松岡良和▼「香川大学漫画研究会」のチーム。選手は全員、研究会のメンバーらしい。

●徳島▼JIDOSHERS▼山下和士▼「てすたろっさ」「かうんたっく」「ぼるしえ」「しーま」など作者の好きな車のチーム。ちゃんと左ハンドル車はL、右ハンドル車はRに設定してある。

●愛媛▼FROGGERS▼越智良之▼「うしー」「とのさまー」「あまがっ」「ひきがえ」「かじかっ」など、語尾もなんとなくカエルしているカエルさんチーム。

●高知▼DAIOHSHO▼NAOYUKI＝P▼「大王将」というチームだが、1番「こまった」2番「かくあい」3番「くろうまで」4番「りゅうのり」5番「と」(吾のこともらしい)、抑え投手が「かくとり」「つみ」というふうに、将棋と巨人の選手が微妙にまざった味わい深い名前のチーム。

●福岡Ⓐ▼SEVEN CURVE▼岩佐徳之▼『太陽にほえろ!』の七曲署チーム。「まかろに」「ごりさん」「ろっきー」がクリーンアップトリオでエースは「じーぱん」。試合とは関係ないが、監督ゆうじろう、ヘッドコーチやまさん、マネージャーしんこ。

●福岡Ⓑ▼FANDAMS▼中西正祐▼ファンダム班が全員応援していた、ファンダム常連のチーム。「ぐーたけー」(ちなみに本人も大阪代表をねらって応募していたが予選で敗退した)「しんたろう」「よこざわ」「てーじろー」「こめや」などが先発打者。エースに「のっぶ」(百字軍のボス)が置かれていたため、実在するNOPに百字軍されて超人チームにされそうなところを十字軍のボスが止めるという事件もあった。

●佐賀▼KOCHIKAMES▼深川浩▼『こちら葛飾区亀有公園前派出所』のチーム。もちろん主砲は「りょうつ」。

●長崎▼VIDEOGIRLS▼林信宏▼18歳未満は見てはいけないビデオに出ている女優のチーム。監督は村西だそうだ。十字軍のボスが熱心に応援していた。

●大分▼NORMALS▼河野真司▼「まじめ」「たかびしゃ」「いっぽっ」「いまいち」など選手それぞれの性格を名前にしたチーム。あまりノーマルではない。

●熊本▼GERIRAS▼前田憲光▼「まるおか」「きくむら」など、日本赤軍ゲリラの迫力あるチーム。1番手投手「ぜんすい」が球速60キロ、スタミナ99、CSFがすべて9の超変化球投手になっているのがおもしろい。

●宮崎▼MIPORINS▼福留孝司▼「みほ」「みほだよーん」「みぽりん」「みほだぞ」など中山美穂の親衛隊チーム。

●鹿児島▼KOSHIKARI▼仮屋園貴文▼3割9分9厘の打者が4人も続くチーム。米関係だと思うが、何のチームかは不詳。

●沖縄▼AMERICAN▼翁長隆夫▼「しるべすた」「ももたろう」などなんとなく強そうな名前をならべたアメリカとは直接関係ないチーム。

●ロンドン▼WATT▼Watt＝P▼何のチームかわからないが、とにかくロンドンから送られてきたことだけは確か。自動的に代表に選ばれたラッキーチーム。

●特別出場①▼TORAZANSU▼堀内正栄▼7月号で紹介した、この大会の発案者のチーム。基本的に阪神タイガースで、ひかえ打者に作者自身がいる。

●特別出場②▼MSXFAN▼十字軍のボス＝P▼弱い。そのため特別シードで2回戦から参加。

ベスト8早くも決まる

ほほえんだ、笑った、爆笑した

本大会でのチームの組み合わせは、あらかじめ用意されたトーナメント図をもとに、実行委員会が独自に開発した「トーナメント組み合わせ決定プログラム」によって順次チームを割り当てていく方式をとった。

その結果、1回戦から地元どうしの戦いとなった北海道地区の関係者から不満の声があがった。

一方、福岡地区の2代表は北海道地区と同様組み合わせ順位がとなりあったにもかかわらず、巧妙にブロックをまたいでいた。福岡地区はトーナメント図を最終的に作成したFFB担当Yの地元であったため、公正激ペナ委員会ではYに詳しい事情を聞いている。

ベスト8まで5時間

ベスト8を決める3回戦までは、Mファン編集部内のA1Fスタジアム第1、第2、F1XDスタジアム第1、第2、松下FS5000スタジアム、キヤノンV-30Fスタジアムの6球場で平行して試合が行われた。1試合平均32分、3回戦までの計55試合の所要時間のべ29時間20分、1球場あたり約5時間という短時間のうちにベスト8選出までこぎつけた。

また、準々決勝以降は、キヤノンV-30Fスタジアムですべての試合がトーナメント図の番号順に行われた。

なお、白熱した決勝戦の模様は3面で詳報。

だめ押し2ランをあびる、メロメロのMSXFAN4番手なべちゃ

激ペナ大会〈全国版〉のトーナメント図とベスト8選出までの試合結果

●トーナメント図の枝にある数字はそれぞれのゲームでの得点、丸囲みの数字は準々決勝以降の試合の順番です。

※1　8回コールド
※2　6回コールド
※3　7回コールド
※4　8回コールド
※5　6回コールド(バグのため)
※6　8回コールド

●**期待どおりの敗戦**

2回戦／青森・DRUGS17―9MSXFAN▼つねに5点以上の差をつけられながらも9回まで戦ったMSXFAN。3度コールド負けの危機に直面したが、そのたびに**かみーゆ**などが本塁打を放ち、ギリギリのところでコールド負けだけは免れた。情けない。

●**バグによるコールド**

1回戦／神奈川B・TOKYULINES8―2大阪・PHYSICS▼7回表2死、Pチームの外野手が2塁へ悪送球。ボールは3塁側ベンチ前まで転がり、ギャラリー爆笑。しかし、1分たっても2分たってもPチームの選手はだれもボールを取りに行かない。ついに、実行委員会は電源を切り、Tチームの6回コールド勝ちを宣言。珍しい出来事だった。

●**完投勝利した3人の投手**

たり（ロンドン・WATT）▼2回戦・対NORMALS戦で。**のっぷ**（静岡・FANDOMS）▼1回戦・対ZINTAIS戦で。ただし、これは打線の援護による7回コールド勝ちのおかげ。**こなみ**（兵庫・H MEIBUTSU）▼この投手はすごい。1回戦、対MAGICS戦で1度目の完投。2回戦、対YAMANOTE戦では8回コールド勝ちによる2度目の完投。3回戦、対BLOODYS戦では9回にスタミナ切れで降板したが、8回まで強豪BLOODYを3点に抑えた。

●**スタミナゼロ**

それほど打つとは思えないNORMALSが大量12点を取った1回戦の対MIPORINS戦。じつは、Mチームの投手は全員スタミナが0に設定されていたのだ。ちなみにNチームのほうは2回戦で1点しか取れずに敗退した。

●**四死球最多記録**

ウォッチモードでは四死球が異様に少ない。ところが、1回戦、PAPERS対GERIRASの試合でGチームの出した四死球は6、しかもすべて先発**せんすい**の出したものだった。**せんすい**の設定球速は60キロでCSFはすべて9。変化球が曲がりすぎたのだ。

エキサイトした準決勝

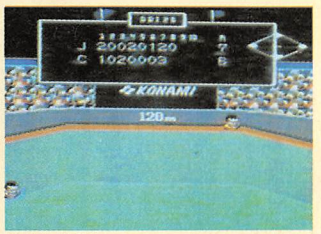
●**逆転満塁ホームラン**

準決勝／宮城・PAPERS7―5島根・MUSASHIS▼8回まで3―5で押され気味のPチームは、9回表、2死無走者まで追いこまれ、絶体絶命。ところが、そのあと1番**あつがみ**からの3連打で満塁としたうえ、4番**ほうがんし**が方眼紙にかいたような大会1888号の満塁逆転ホームラン（写真左）。その裏、**おりがみ**がMチームを3者凡退に切ってとり、ゲームセット。Pチーム決勝進出。

●**逆転逆転また逆転**

準決勝／千葉A・JACKIESJR8―9山口・CREEPYS▼3回まで2―1で負けていたCチームは3回裏、2番**くも**の2ランで2―3と逆転。ところが4回表Jチーム2番**しょうねん**も2ランを放ち、4―3と再逆転。その後、7―6で8回裏を迎えたCチームは、再び**くも**の2ランで再々逆転（写真左）して7―8。さらに1点を追加して7―9。9回表に1点を失ったもののけっきょく8―9でCチーム決勝進出。

PAPERS4番ほうがんしの、決勝進出を決める逆転満塁本塁打



大活躍のCREEPYSくも。8回再々逆転の2ランを放つ

①準々決勝第1試合
H MEIBUTSU-PAPERS

H	0	0	0	2	0	1	6	0	0	9
P	0	0	0	1	5	2	0	3	X	11X

【勝ち投手】はくし【負け投手】こなみ【勝利打点】げんこう【本塁打】こうべ2（6、7回）、たからつか（7回）／わらばんし（6回）、ほうがんし2（5、6回）、げんこう（8回）

②準々決勝第2試合
MUSASHIS-GENSO

M	0	0	2	0	0	1	0	0	1	4
G	1	0	2	0	0	0	0	0	0	3

【勝ち投手】こうめい【負け投手】ひそ【勝利打点】てむじん【本塁打】さんそ（3回）➡おたがいにヒットを打っているのにアウトになる雑な攻撃が目だった。

③準々決勝第3試合
JACKIES JR-FROGGERS

J	0	2	3	0	0	0	0	0	3	8
F	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3

【勝ち投手】じいめん【負け投手】ひきがえ【勝利打点】こども【本塁打】みせいねん（9回）、おばさん（3回）➡3回Jチームのおばさんが打った3ラン以外は目だった展開はない

④準々決勝第4試合
CREEPYS-DRUGS（延長10回）

C	0	0	0	0	0	3	2	1	0	2	8
D	2	0	0	0	0	3	0	0	1	1	7

【勝ち投手】げじげ【負け投手】こかは【勝利打点】ごきぶり【本塁打】が2（6、8回）、ごきぶり（10回）、みみず（7回）／くらっく（6回）⇨げじげは4番手だがよく抑えた

⑤準決勝第1試合
PAPERS-MUSASHIS

P	1	0	0	0	0	2	0	0	4	7
M	2	2	0	0	0	0	1	0	0	5

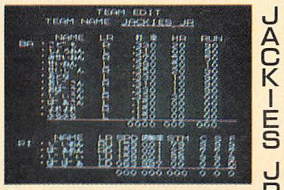
【勝ち投手】おりがみ【負け投手】もうとく【勝利打点】ほうがんし【本塁打】ほうがんし2（6回、9回）／じゃきまる（2回）➡9回表のほうがんし、逆転満塁本塁打が光る

⑥準決勝第2試合
JACKIES JR-CREEPYS

J	2	0	0	2	0	1	2	0	1	8
C	1	0	2	0	0	0	3	3	X	9X

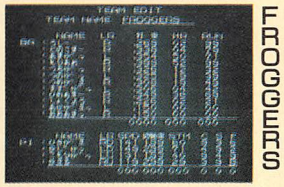
【勝ち投手】げじげ【負け投手】ばあめん【勝利打点】くも【本塁打】しょうねん（4回）、おとな（9回）／くも3（1回、3回、8回）、ごきぶり（7回）➡後半の盛り上がりがすごい

ベスト8全チーム データ

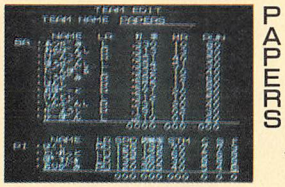


JACKIES JR
こんな名前でも強いチーム

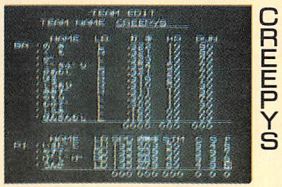
H MEIBUTSU
エースこなみは大会屈指



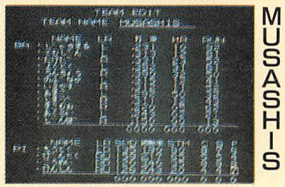
FROGGERS
投手がやや弱い



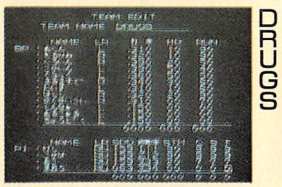
PAPERS
大砲ほうがんしが活躍



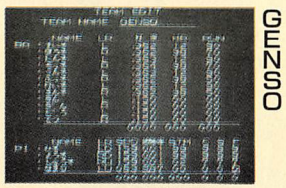
CREEPYS
見ているだけでかゆい



MUSASHIS
大量得点で勝ち進んできた



DRUGS
非合法な名前のチーム



GENSO
3回戦までは楽勝街道

優勝 山口県代表 CREEPYS

決勝戦は、先攻PAPERS、後攻CREEPYSで行われた。

宮城代表・PAPERS（以下Pと略）は、これまでの5試合でチーム打率3割7分2厘、本塁打11本、総得点35点、防御率4・2。準々決勝、準決勝と終盤に逆転勝ちして勝負強さの光るチーム。

一方、CREEPYS（以下C）は、同じくチーム打率4割3分1厘、本塁打16本、総得点46点、防御率7・24。点を取られたら本塁打でどかんと取り返す強い生命力が魅力のチームだ。

1回表＝Pは、1番**あつがみ**、2番**わらばんし**が連打して好調なすべりだし。3、4番凡退のあと、**だんぼる**のレフト前ヒットで1点先取。

1回裏＝1番**のみ**がショートへ内野安打。**くも**がピッチャーライナーに倒れたあと、3番**が**がセンター中段に2ラン（写真左）。かんたんに逆転してしまった。

2回表＝**あつがみ**、**げんこう**が2安打を放つが無得点。

2回裏＝6番**はえ**以下の3連打。9番**いえだに**がショートフライで退くが、トップに帰って、**のみ**、**くも**の連打で2点追加。1―4と

➔1回裏、Cの3番がの2点本塁打

⑦決勝
PAPERS―CREEPYS

P	1	0	3	0	0	0	2	1	1	8
C	2	2	0	2	1	1	1	1	X	10X

【勝ち投手】やすで【負け投手】といれっと【勝利打点】くも【本塁打】げんこつ1（5回・やすで）／が1（1回・はくし）、くも1（4回・といれっと）【三塁打】くも1【二塁打】あつがみ2、はんし2、れぼーと1／くも1、かめむし1、はえ1、しろあり1【犠打】が1、みみず1【失策】PAPERS1（8回裏）

Pを突き放した。

3回表＝1死後、**いろがみ**、**はんし**、**れぼーと**の3連打で1点を返し、さらに投手**はくし**に代わって出てきたひかえの**けんとし**がライト前にタイムリー、2点目（写真下）。さらに続く**あつがみ**のヒットでこの回3点をあげ、試合をふりだしにもどした。

3回裏＝C、3者凡退。

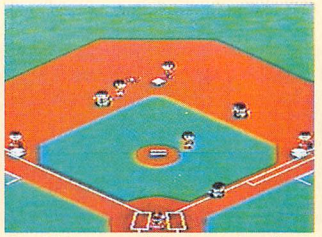
PAPERS、無残な1塁悪送球！

4回表＝**げんこう**、**だんぼる**、**いろがみ**のヒットで1死満塁のチャンスを迎えたが、**はんし**の浅いセンターフライで、**げんこう**がタッチアップを強行。だが、悲しいかな走力50、本塁でタッチアウト。

4回裏＝4回から登板した2番手投手**やすで**がレフト前にヒット。**のみ**凡退のあと、**くも**がスコアボードを越える大ホームランを放ち、4―6。再びCが2点のリード。

5回表＝無死から**れぼーと**の2塁打と代打**しんぶんし**のヒットで1、3塁。が、1番以下が3者凡退してせっかくの好機をのがした。

5回裏＝**はえ**、**しろあり**、**みみず**の3連打で1点追加。4―7。


➔4回表、Pの代打けんとしの打球はショートわきを抜けるタイムリー

6回表＝**いろがみ**、**はんし**にヒットが出たが無得点。

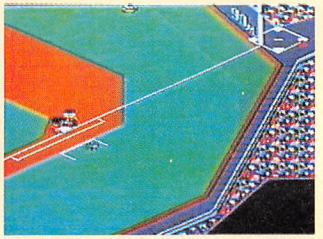
6回裏＝**くも**がセンター前に3塁打を放ち、続く**が**がセンターへの犠牲フライで1点追加。**くも**の走力80が生きた。4―8。

7回表＝Pの反撃。センター前2塁打を打った**あつがみ**が、**わらばんし**のセカンドゴロで3塁へ進み、1死3塁。**げんこう**がバックスクリーンに飛びこむ2ランを放ち、6―8とすがりついた。しかし、**ほうがんし**ピッチャーゴロ、**だんぼる**セカンドフライでなかなか続かない。

7回裏＝2死後、**みみず**、代打**むかで**、**のみ**、**くも**の4連打で1点を取り返し、6―9。

8回表＝**はんし**の2塁打、**れぼーと**のレフト前ヒットで1死1、3塁。投手**ぽすたぁ**に代わって出てきた**がようし**がここでタイムリー。7―9。しかし、またもや1、2番が凡退。

8回裏＝1死2塁で**はえ**が平凡なセカンドゴロ。しかし、2塁手がこれを1塁へ悪送球。ボールはてんてんと転がり（写真左）、だめ押し点。7―10。


➔8回裏、Pのエラー。それたボールはむなしく転がっていく

最後の最後まで走力がポイント

9回表＝**げんこう**が三振して1死のあと、**ほうがんし**、**だんぼる**、**いろがみ**が連続ヒット。1死満塁でこの試合3安打の**はんし**。疲れてきたCのリリーフ**うんかの**失投をうまくとらえ、センター前にタイムリー。ただ、フライ性の打球だったため、1点にとどまった。それでも1死満塁。打席は、本塁打20本、打率2割7分1厘の8番**れぼーと**。数字から見て、1発逆転もあながち不可能ではない。お家芸の終盤逆転劇となるか。そこへ、**うんか**は大胆にも内角に遅い球を投げてきた（写真上）。しかし、打球はピッチャーまっ正面のライナー。しかも、3塁から飛び出した走力40の**だんぼる**が塁にもどりきれず、ダブルプレイ。ゲームセット！

要所要所で走力がポイントとなった、いい試合だった。

➔1死満塁8―10。れぼーとは、うんかの甘い球を打ちにいったが

戦いを終えて

CREEPYSの生みの親・原田哲郎氏（山口高校3年／所有機種ソニーHB-F900）

「（優勝を知らされて）え、ほんとですか。しめ切りまぎわに思い出して、急いで送ったんですが、まさか優勝なんて。ウオッチモードでやることを考えて、選手の足を速いか遅いか極端にしたことと、4人の投手の能力を平均化したことがチーム作りのポイントです。選手たちの名前ですか？ いや、ただなるべく気持ち悪いものをならべようと思っただけで……」

準優勝PAPERSの佐藤新八郎氏（東仙台中学2年／所有機種日立H3）

「えっ、ジュンジュン準優勝？ いや、予選で落ちると思ってましたから。このチームは授業中とかにあれこれ考えていて、紙の名前ならいろいろあると思いついて作りました。4番に方眼紙を入れたのは表示が『ほうがん』となってなんとなくかっこいいからです。データは、極秘ファイルを参考にしました」

大会実行委員長M氏（十字軍のボス2年／所有機種F1XD）

「全国版優勝のCREEPYSと、前回の編集部対抗戦優勝チームのPOPCOMを戦わせてみたところ、なんと11対1でCREEPYSの8回コールド勝ち。全国版のレベルの高さがよくわかります。え、予選の方法について？ 何度も申しあげたとおり、トーナメントです。証拠をみせろ？ そんなこといわれたって紙面の都合で……」

前号登場の糸井重果氏

「わたしにもしゃべらせろ！」

＊　＊　＊

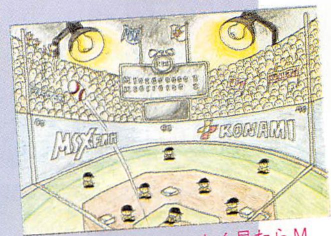
激ペナ大会〈全国版〉に、ユニークなチームをたくさん送ってきてくれた読者のみなさん、どうもありがとう。みなさんのオリジナルチームで、編集部ではたっぷり楽しませていただきました。とりあえず、激ペナ新聞は今回で中断しますが、評判しだいでは何度でも復活します。ご意見、ご感想を、ゲーム十字軍「激ペナ」係までお寄せください。では、はたるの光ゲンジ、窓の雪之丞（ゆきのじょう）、タラタテレテチリチタリラテレテトートウタン、ピロン！

イラストのコーナー

→三重／アール―タイプの作品。同じ題材が多いなかピカーだったけど、ペンネームがださいかな

→東京／よこっち77。バボがそっくり。だけどノン…ではなくフィクションでは

→神奈川／からす。確かにバボは肉屋のバイク（止まってるやつ）に激突したことがある



↑埼玉／佐藤潤一。よく見たらMファンがさよなら負けするところ

宿題じゃ!!

突然だがテーマを決めてイラストを募集する。1回目は、ジンギスカンのモンゴル編13国の姫が題材だ。特徴は男好きで多産系らしい。

↑これがラッチ様だ。おばさんのようだが単なるふけ顔かも

アフターサービス

先月号で激ペナの「ディスクで夢のチームを作る」プログラムの投書が百字軍のボスの机のはしから発見されました。**福岡県の一木哲也クン**でした。名前の紹介が遅れてしまってごめんなさい。また編集部対抗試合に登場してもらった「GENERALS」の作者の住所と名前がまちがっていました。**長野県の庄村聡クン**が作者でした。2人にはテレカを、また一木くんはすごかったので、希望通りFMパックをあげます。

投稿大募集

知らないうちにたくさんできたコーナーにどんどん応募しよう。①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q＆Aのコーナー。③名場面見せびらかし。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文（仮題）。キャラクタに対する思いいれを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。ジンギスカンのラッチ様のイラスト以外はどうぞ。以上がレギュラーのコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストもよろしく。

あて先は、〒105東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者のなかから優秀な人にはMファンテレカか、ゲームをプレゼントします。

次号はムック（右で宣伝してるヤツ）の発売と重なるので新コーナー中心でお送りします。

十字軍が1冊の本になる！

というのは本当。87年4月創刊号FFB内の1ページから始まった十字軍も、今では毎月10数ページ。これもひとえにたくさん投書をしてくれる方々のおかげ。で、連載してきた十字軍の数々のネタがまとめて1冊になる。また十字軍に限らずゲームに関するおもしろかった記事も再録。Mファンのバックナンバーは売り切れで手に入らないので、買い損ねた人にとっては朗報。Mファン全部持ってるもんというキミにもオリジナル記事がある。ウル技、Q＆A、ウンチクなどいろんな情報がつめこまれたこの本は、MSXゲーマーにとってのバイブルとなるに違いない。

おもな内容……十字軍掲載ウル技すべて／抜忍伝説の小説＋α／激ペナ極秘ファイル＋α／エッチゲーム未公開写真集／名作ストラテジ再録／百字軍新作／などなどなど

キリトリセン

ゲーム十字軍 予約申しこみ書

書店印

トクマインターメディア・ムック MSX・FANアミューズメントシリーズ
ゲーム十字軍　880円　10月7日発売予定

住所

氏名

☎

9月17日までに申しこむと確実に購入できます。

書店様へ
このカードがまいりましたら台帳にお控えの上お取引の販売会社へ9月24日までにご注文ください。

雑誌コード　66450-07

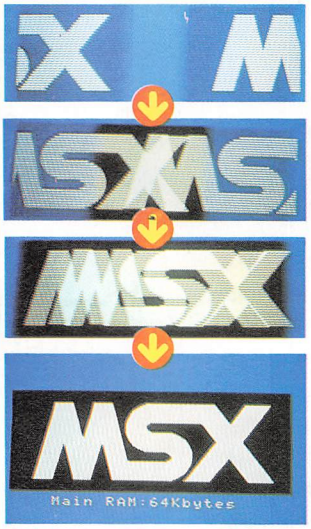
㈱徳間書店

情報おもちゃ箱 FFB ファン ファン ボックス

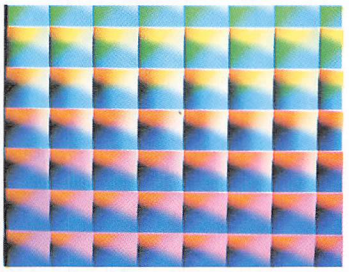
いろんな情報をたくさん集めた、おもちゃ箱ふう情報ページ

新製品

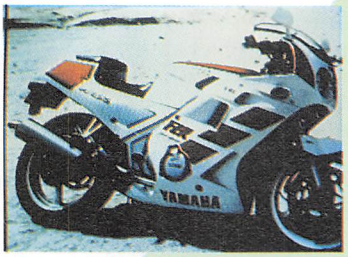
うわさのからを破ってついに出た、新MSX MSX2+



↑左右からロゴが飛んできて重なる、MSX2+の初期画面

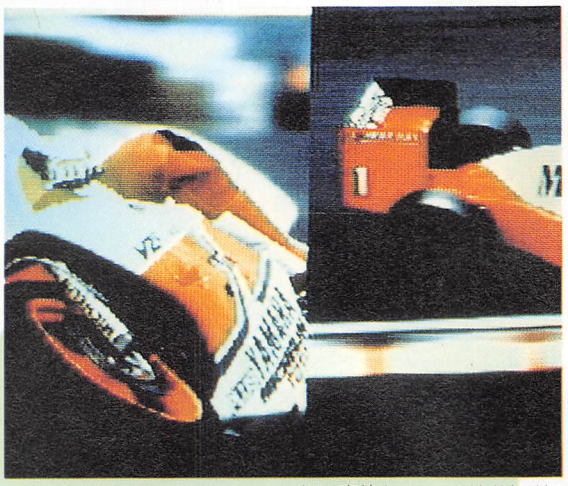


↑最大1万9268色が同時表示可能。この豊富な色で下のような画面が可能になる



↑YJK方式によるグラフィックのサンプル。まるでビデオのような画面だ

縦横に画面がスクロールする



↑しかも新しく拡張されたBASIC命令で縦横スクロールも可能になった

そろそろ次のMSXが出るのではというわさが最近流れていたが、そのうわさが現実となった。アスキーから発表された新しいMSXの名前は、「MSX2+」(ツープラスと読む)。10月には、松下、ソニー、三洋の3社からMSX2+の新製品が数機種発売される予定。

MSX2+のおもな特長は、グラフィックと漢字と音にある。

スクリーンモード10、11、12が新たに加わり(9はない)、YJKという新しい方式で最大1万9268色(今までは最大256色)が同時表示できるようになった。写真を見ればその効果がわかる。

また、BASIC(MSX-BASIC Ver.3.0)の命令で表示画面を縦横にスクロールする機能も加わっている。

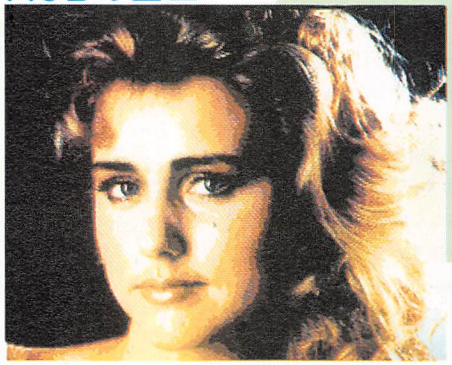
さらに、漢字ROM(第1水準)と単漢変換機能(漢字1字ごとに変換していく機能)が標準装備されていて、テキストモードでも漢字が使えるのだ。

また、機種によっては、MSX-MUSIC(FMパックですでに有名なFM音源)を内蔵していて、FMパックなしでもMSX-MUSIC対応のソフトがFM音源で遊べるし、もちろんBASICでもFM音源での演奏が楽しめるわけだ。

来月号ではMSX2+の新製品を大々的に紹介するぞ。

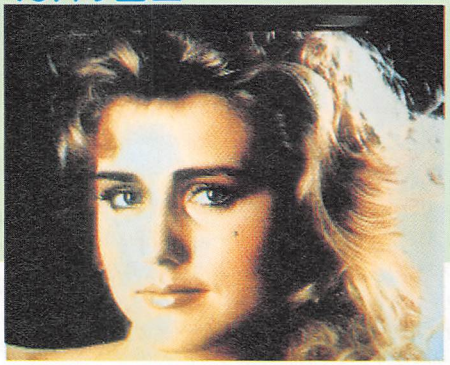
RGBの画面

↓RGBの画面ではグラデーションがちょっと不自然



YJKの画面

↓YJK方式ではグラデーションがより自然になる



文字+YJK

↓YJK方式の画面にはRGBの文字なども表示可能

アンケートハガキより

●8月号の表紙／8月号の表紙のようなエッチなのはやめてください。本屋でほかの人に変な目で見られました。ぼくはエッチじゃないぞ。(岡山県・梅北稔博)／8月号は少しあぶなすぎる。ぼくのような純粋な少年は買うのをついためらってしまう。表紙はもっとMSXらしいものにするべきだ。(静岡県・今村武志)⇨MSXらしいものということであなったのだ。じつにMSXユーザーの心をとらえている……というとまた「死ね」とかいわれそーだ。(バ)

●模範的な電話の恋対／ブルルル「はい、インターメディアです」『イースIIでわからないとこがあるんだけど……』「記事以外のゲームの解答などにはお答えできませんのであらかじめご承知おきください」『えっ、あそうじゃべつにいいや。ねぇ編集の人？　バボに代わってよ」「申しわけありませんが、ただいまバボは席をはずしております」「なんだ、いないんだぁ！　ところでさー5月号のハイドライド3でねーダンジョンのマップがぼくのハイドライド3と違うよー」「……では、担当の者と代わりますので……」『え、べつにそんなのどーでもいいよ！　それじゃね』ガチャツーツー☆だれにでもていねいなMは無言で受話器を見つめていた。(F)

VIDEO

ゲーム情報からお笑いまでいろいろそろったビデオマガジン

新しい情報源のビデオマガジンが売れている。今月は専門誌と総合誌まぜて7本紹介してみた。

1 GTV(※)＝CBSソニーグループ。毎月21日。1980円。おもにローソンで手に入る。ベータ用も発売している。

2 GAMERS＝大陸書房。毎月20日。1200円。書店とニコマートなどで手に入る。

3 ファミマガvideo＝徳間書店。隔月21日。1780円。書店とおもちゃ屋で手に入る。

4 SUPERGAMES＝エスピーオー。1980円。不定期刊。山野楽器、書店、コンビニエンスストアで手に入る。

5 AnimeVisionスペシャル＝大陸書房。隔月8日。1500円。書店とニコマートなどで。

6 VINBO＝フジテレビ。毎月30日。2250円。ローソンとサンチェーンで手に入る。

7 天下泰平＝西武タイム。毎月20日。2300円。ファミリーマートで手に入る。

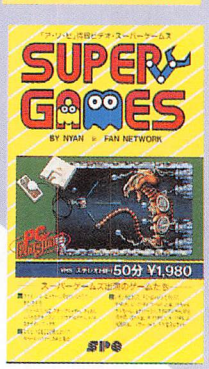
※GTV以外はVHSのみ

1 ファミコンやPCエンジンのゲームの最新情報がメイン。進行役のCGぽい女性は見ていて楽しい

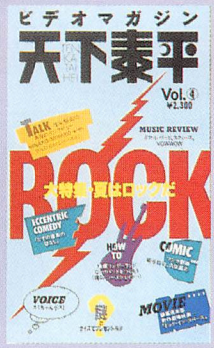
3 ファミコンゲーム専門。ウル技や新作をたくさん紹介している。ミニ本つきだ

6 少しおとな向けの総合ビデオ誌。ちょっとHだけど内容はバラエティに富んで楽しい

2 やはり最新ゲームの情報をたくさん入れたビデオ。この号はシミュレーションゲームの特集



4 パソコンからX68000まで幅広い。女の子が必殺技を公開するコーナーが珍しい



7 三宅裕司が進行役の総合ビデオ誌。マンガやコメディもある。この号はロックを特集

GAMERSより。キョンシー姿の進行役の人が街角インタビューも

5 人気アニメの制作うら話や新作の紹介、声優へのインタビューなど。少しマニア向け

天下〜。アースシェイカーも登場

アニメビジョン。主題歌も流れる

MUSIC

2次元ファイター 超新人類の子守歌 最新GM情報

ゲーム ミュージック

今月はスペースの勢力争いに負けてしまった。うるうる。

テレネット・ゲーム・ミュージックコレクションVOL.1(写真①)＝日本テレネットの『ファイナルゾーン』、『夢幻戦士ヴァリス』、『女神転生』などのサントラ盤。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。

ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIIプラスソーサリアン・システムVol. 1(写真②)＝9月21日発売予定。CD3200円、LP2800円、テープ2800円。

ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス＝10月5日発売予定。CD3000円、テープ2500円(LPは発売されない)。(以上キングレコード)

パソコン・ミュージック／アンジェラス〜悪魔の福音〜(写真③)＝サントラ+リメイク盤。9月21日発売予定。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。

ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン(写真④)＝9月21日発売予定。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。(以上アポロン音楽工業)

ゲーム・サウンド・ジャレコ(写真⑤)＝ジャレコの『シティ・コネクション』など8ゲームから20曲収録したジャレコGM集。サントラ盤。CD2800円、LP2200円、テープ2500円。

ゲーム・サウンド・ニチブツ＝日本物産(ニチブツ)の『テラクレスタ』など12ゲームを103曲ノンストップメドレー方式で収録したニチブツGM集。サントラ盤。9月21日発売予定。CD2800円、LP2200円、テープ2500円。(以上ポニーキャニオン)

来月はスペースとるぞ！

①

②

③

④

⑤

アンケートハガキより

●FAN・GAL／北田順子とはだれだ。私は4月号から買ったのでずっと人形しか見ていない。だれなのか現物が見たい！　教えてくれ。(静岡県・小池博)⇒人形のほうがいいという話があるかないかはしらないが、北田順子とは「FAN・GAL」である。ところでFAN・GALとはすでに死語である。毎年選ぶとかいう話はどーなってしまったのだろうか。ほんとうにいいかげんな業界ではないか。(バ)

プレゼント係より

●住所不明者／4月号に掲載の、大阪府P．N．カミナリコンニャクさま。同じく、7月号に掲載の、千葉県P．N．武田信玄さま。住所不明でテレカが発送できません。編集部までご連絡ください。●プレゼント発送状況／現在、プレゼント発送は、8月号発表ぶんまでほぼ完了しています。ただし『ゾイド』、『テスタメント』は多少遅れるかもしれません。プレゼントの発送が遅れ気味で、みなさまにはご迷惑をおかけしますが、今しばらくお待ちください。

SHOW

ただのお祭りじゃなく ふれあいがあるから、イベント

MSXサマーフェスティバル

FMパックのキャンペーンイベント「MSXサマーフェスティバル」が、7月から8月にかけて全国で行われ、大好評のうちに終了した。FMパックの聞きごたえはもとより、ユーザーや読者のみんなとソフトハウスの人や編集部とのふれあいの場としてもなかなか楽しいものがあった。特にR-TYPEのクイズ大会では、ゲーム設定のこまかなところの問題にもすぐ手が上がって、つくづくみんなの熱中ぶりに感心してしまった。

Mファンは全国10会場すべてに顔を出し、PACマジックや激ペナのMR．Gの発表で活躍。キミは来てくれたかな。

岡崎

↑Mファンの出し物はPACマジックと激ペナのMR.Gでした

東京

↑イベントの最終回は新宿のアルタで。さすがに混雑していたのだ

名古屋

↑みんなのプレイ中の目は、とても真剣だ

神戸

↑新作ソフトの展示はやっぱりいちばん人気があったみたい

ザ・ソフトウェア・インデックス・オブ・アスキー

これはアスキーのソフトウェアショー。全国7か所の都市（下の表参照）で開催される。新製品の発表やMSX－WriteIIなどの製品を体験できるコーナーがあり、セミナーコーナーでは新製品の使い方も教えてもらえる。セミナーは予約制だけどあとは自由に見られるし、来場者全員にプレゼントもあるのだ。

開催スケジュール

開催地	日程	会場	電話番号
札幌	9／21・22	札幌アスティー45ビル4F アスティーホール	011-205-6645
仙台	10／5・6	フェスティバルフタバ4F A・Bホール	022-263-3941
名古屋	10／13・14	中日ビル5F クラウンホール	052-261-8852
大阪	10／20・21	丸ビル4F 緊落・鳳来	06-341-4411
広島	10／27・28	並木パラスト4F 天平・飛鳥	082-245-1234
福岡	11／1・2	国際ホール16F 大ホールA	092-712-8855
東京	11／17・18	NSビルBIF 大ホール	03-342-3755

BEST 10

ベスト10速報

J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	FMパック
2	4	THEプロ野球 激突ペナントレース
3	1	イースII
4	—	クリムゾン
5	—	アレスタ
6	—	パロディウス
7	3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
8	—	新10倍カートリッジ
9	6	信長の野望《全・国・版》
10	—	ファンタジー

（8月20日調べ）

今月は『FMパック』が1位。しかし逆に、売れ行きがよすぎていきなり品不足になっている。いっぽう、品不足が解消されて2位につけたのは『激突ペナントレース』。1位と2位との差はほとんどないが、『FMパック』の品不足がなければこの差はわからない。

今月は都合により「おもしろかった10」はお休みします、ごめんなさい。来月はきっとやります！

プレゼント

さあ応募しなさい

↑お嬢さまくらぶのトランプ

↓琥珀色の遺言のメモパッドと定規

↑ルパン三世のポスター

1周年プレゼントの発送がやっと一段落。手伝ってくれた、桜井さん、大角さん、河辺くん、ほんとうにありがとう！

●テクノポリスソフトより
①『お嬢様くらぶ』トランプ……10名様

●東宝より
②『ルパン三世～バビロンの黄金伝説～』ポスター……10名様

●アポロンより
③テープ版『ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン』……5名様

●キングレコードより
④LP版『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL．1』……5名様

●リバーヒルソフトより
⑤『琥珀色の遺言』のメモパッド（リフィル用）……2名様
⑥『琥珀色の遺言』の定規（リフィル用）……2名様

しめ切りは9月30日必着。発表は、11月8日発売の12月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を見てね。

ところで、1周年プレゼント用品が余ってしまった！　そこで来月号で福袋にしてプレゼントするぞ。お楽しみに！

特報！

文化祭にMSX2無料貸し出し

キミの学校の文化祭でMSX2を使った出し物をやってみないか。おもしろい企画には、松下電器がAIFとGI（ディスプレイ）とFMパックのセットを無料で貸し出してくれるぞ。1か所最大5セットまで、全部で50セット用意してあるそうだ。ただし、10月1日以降に文化祭をやるところに限る。貸し出しを希望する人は、
①出し物のアイデア（なるべく詳しく）
②出し物をやるクラス名またはクラブ名③クラスまたはクラブの人数と活動内容③担任または顧問の先生の名前④学校名と生徒数⑤申しこみ者の住所・氏名・電話番号
を書いて、Mファン編集部「文化祭」係まで（あて先は左の掲示板参照）。

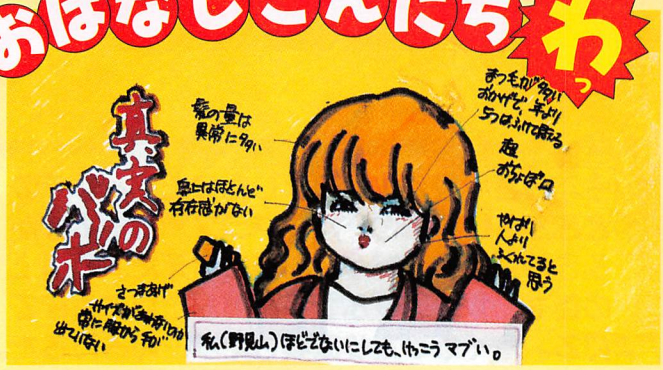
しめ切りは9月20日必着。書類選考のうえ、9月25日までに直接本人に連絡する。また、貸し出しを受けた人には、当日の写真とレポートを提出してもらい、Mファン誌上で発表する予定。

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（郵便番号と都道府県名も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと4つを明記の上、〒105東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！　イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈！

アンケートハガキより

●生きる道／Mファンは好きだが、8月号はきらいだ。それは『激ペナ極秘ファイル』なんか付録にするからだ。ぼくは金を必死にためて激ペナを買いにったらない。しかたないのでイースIIにしたら2800円しかない。落としたのだ。みんな激ペナが悪い！　だからR-TYPEを恵んでください。（愛知県・三浦晃裕）⇨金を落としたのを激ペナのせいにするのは、ひとつの生きる道としていいことだ。人のせいにして最後にこびるというテクを教えられた。（バ）

おはなしこんにちわっ



光ゲンジドラマ『あぶない少年II』の黒沢年男は「ジャン先生」と呼ばれている。あの顔で「○○ジャンか」と語尾にジャンをつけるからしいが、ときにはハングマンの「マイト」とも呼ばれていたスゴイ人である。ところで『3年目の浮気』でスターになったあと、『5年目の破局』で一気にどこかへ行ってしまった弟のヒロシは元気でしょうか。なんとかいえ、黒沢。

●こらっ、バボてめえ、あんまり偉そうにしてるとしまいにゃ犯したろかあ!!(鹿児島県・さとる)

ほんとに、私にもんくをいうやつは私の360倍くらいガラが悪い。ところで、ほんとに犯していただけるの?

●小池屋スコーンのCMはすばらしい。ぼくはコーチの振りつけを、姉はダンサーたちのステップを覚えようとスコーンも買わずに熱心に見る、へんな姉弟です。(宮城県・ツインカム12)

私は、♪パリパリのりしお、やっぱりのりしお♪の子どもたちが突然窓の向こうにいたときのことを考えると夜も眠れない。

●ぼくのクラスでは中2にもなって、毎朝歌を歌わなければいけない。7月は『巨人の星』だ。どうかバボさまのカで『妖怪人間ベム』にしてください。(山口県・藤田智)

個人的には『島娘』などにしてほしいが、「人間なんて」とか、そーゆー朝から理屈っぽい歌を歌ってみるのも1日中どんよりしていいかもしれない。「山は死にますか」とか。

●おいバボ、勝負だ。コーラを熱いご飯にかけて食べろ。うまいといったらぼくの勝ち。テレカをおくれ。ほんとにうまいんだぞ。(京都府・木田昌宏)

甘い。そのむかし、オロナミンCのCM「オロナミンパーティ編」の「ママはナマタマゴを落としてオロナミンセーキ」とかいうのがあったが、あれを考えればこわいものはなにもない。

●7月号「しつもんでんわより」の「関西の人」に非常に腹が立ちます。人にものを聞く態度だろうか。困ったものだ。(徳島県・天誅真殺拳)

私はおさないころ、関西弁を話す人はみな芸人だと思っていた。

●光ゲンジの内海くんが、もと「イーグルス」だったのを知ってますか。ファンなら知ってるハズ。(岡山県・内海大好き)

私は5年まえ、宇治正高くんのファンだった。ところでたのきんトリオの〝の〟はどうしたのだろう。「おれは生きてんだぞ」というヨッちゃんの声が聞こえてきそうだ。元気でいるか、〝の〟。

●光ゲンジなんてだいキライ/ とか書いてるヤツはきっと彼女が光ゲンジのファンなのだ。(新潟県・メタルスライムベス)

いや、そいつは人気をねたんでいる野村義男かおりも政男に違いない。しかし、たしかに「だいきらいだ。オレの好きな子がアッくんのファンだから」というのは多かった。

●7月号の適当手帖にナゼあのスイカソーダがないのだ/(山梨県・廃棄合体ザコイラー)

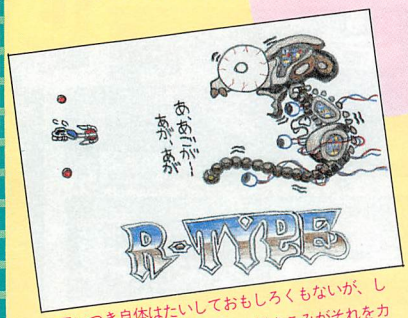
●ぼくが今まで体験したなかでいちばんひどかったのは「スイカソーダ」だ。(愛知県・夏目和典)

「ウィズユースイカソーダ」だね。ウィズユーはほかにウーロンソーダも出しているぞ。一本気だ。

●バボさん聞いてくれ。ぼくは見てしまった。パチンコ屋のなかをよつんばいではいまわるわが父の姿を。ぼく、家出しようかと思います。(高知県・目立ちたがりや)

よし。「ほっぺがかわいい篠沢教授に5000点」のつもりでかわいそうなおまえにテレカをくれてやる/ ところで篠沢教授は去ってしまった。さびしいことだ。ぜひ「朝まで生テレビ」に出て全員を怒らせてほしい。

ところで、このあたりにやたらあるピンクの丸はなんだろう。病気になったみたいで気味悪いぞ。



思いつき自体はたいしておもしろくもないが、しげちゃんの場合は、ていねいな描きこみがそれをカバーしている。ところで、中学生にもなって、なにが「しげちゃん」だよ。(埼玉県・しげちゃん)

暮らしの適当手帖

10月のテーマ
コンビニおもちゃ

コンビニエンスストアをプラプラまわっていると、各種のお弁当、雑誌に下着に赤川次郎の文庫本まで、この充実の品ぞろえ。サラリーマンから水商売まで、来るものをこばまないその体制。しかし、おとなたちに気をつかいながらも、コンビニは忘れていない、子どものことを。あるじゃないか、「志村けん・だいじょーぶだぁ太鼓」500円/ 今やビデオ業界にも幅をきかせつつある最新鋭の企業・コンビニエンスストアに志村けんあり。そこで見つけた、コンビニおもちゃの数々。

左上から「お金あそびセット」(下のプラスチック製五百円玉もセットのうち)、「パンチセット」、その下「よいこのふうせん」、その右「キョンシーハンド」、「お札シールセット」、「アイスパンチ」、中央左「ジャンピング親子ケロちゃん」、中央「キョンシーのツメ」(お札シールセットのものより小さめのお札セット付き)

●キョンシーグッズブーム

『ロボ・キョンシー』なる映画も香港で公開中の人気者、キョンシーが今コンビニおもちゃの主役である。〝のびーる、すいつく、まほうの手〟「キョンシーハンド」(380円)はスライム状の手がウビョーンと伸びる。キョンシーがキョンシーハンドを使ってトランプをしているイラストがついているが明らかに手を使ったほうが楽だ。

「キョンシーのツメ」(300円)は、プラスチックの長いツメを指にはめるのだが、パッケージ写真のキョンシーを見たかぎりでは、みなフツーの指をしている。不思議だ。戦うときにはえるのだろうか。おまけになんと(というほどでもないが)お札付きである。このお札だけほしいという人には「キョンシーお札シールセット」(100円)もある。黄色地に赤文字というものすごい配色の4種類のお札のうらにはノリがついていて、おでこにはれるようになっている。そんなにキョンシーになりたいか。

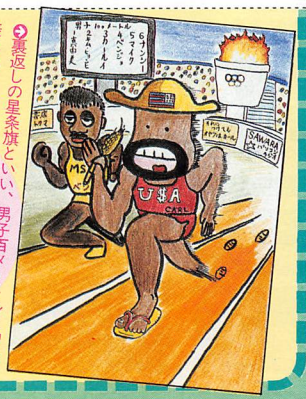
●オーソドックスな安めのおもちゃ

キャラクター商品は©のために高いが、ほんとうにオーソドックスな100円おもちゃもコンビニには置いてある。みごとなまでのニセ札、〝子供銀行〟の「お金あそびセット」(120円)は、本物そっくりなミニチュアのお金が入っているが、1枚を除いて裏はまっしろだ。さらに、〝子供鉄道〟の「パンチセット」(100円)。各種の切符とパンチのセットだが、特急券は、岡山が300円で品川が750円というすばらしさ。しかし、パンチがついて100円とは安い。

パンチといえば、もうひとつ。人を驚かすおもちゃ「アイスパンチ」(100円)だ。コーン付きアイスの形をしていて、スポンジ製のアイスの部分が飛び出る/ という構造。顔に向けてはいけないらしいが、おそらく「ねえアイスあげるからおいでよ」と声をかけて、近づいてきたところをねらう、というひきょうなおもちゃであろう。

たまらなくネーミングが好きで買ってしまった「ジャンピング親子ケロちゃん」(150円)。ポンプを押すとプラスチックの体にゴムの足を持つすごいかえるケロちゃんが、とんだり泳いだりするレトロなおもちゃだ。ところで、私が買ったものには、親しか入っていなかったが、子は別に買えということだろーか。人が悪いぞ。

チューブに入ったゴムみたいなものをストローでふくらませて風船を作る「よい子のふうせん」(100円)もパパにあげると喜ぶだろう。しかし、間違って吸いこんでしまうとラリッてしまいそうな危険なにおいがある。ちなみに、キョンシーグッズ以外は発売元が明記されていない。コンビニおもちゃはミステリアスだ。



裏返しの星条旗といい、男子百メートルに「真由美」や「キム・ヒョンヒ」が出てくるところといい、「書店トクマ」の広告が入っているところといい、イが心憎いばかりに細かい。(千葉県・菅原由行)

★イラスト・評=野見山つつじ

アンケートハガキより

●夏をよりいっそうむし暑くさせたひとことメッセージ/浪人している私はこの夏が勝負です。「夏を性すものは受験を性す」、がんばります。(京都府・徳瓦家康)/諸行無常。世のなかなんてしょせんこんなもんさっフン。(愛知県・酒井一弥)/人生は悲しい……ほかに何も思いつかない。(長崎県・伊丹克企)⇒いいですねえ。このじめっとした季節をほんとうにうっとうしくさせてくれるスバラシイ暗さです。ほんとうに暗いぞ、おまえら。(バ)

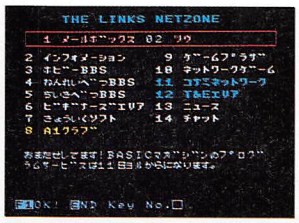
THE LINKS INFORMATION PAGE

みんなの街『A1クラブ』のすべて!!

今年の3月号で1回紹介したのだけど、そのときから比べると『A1クラブ』は、広さが3.5倍。建物も17から43にも増えた。通信上の街も、やっぱりふつうの街みたいに生きている。なくなったり改築したり、いろいろだ。

リンクスのメニュー8番が『A1クラブ』だ

リンクスにアクセスすると、最初にネットゾーンが出る。ここがいわば入口だ。全部で14も項目があるけど、今回はMファンのコーナーのある8番の『A1クラブ』を紹介しよう。ここは街になっていて、建物の中に入ると、ゲームや音楽などいろんなコーナーに参加できるという不思議空間になっている。



リンクスの入口。ここで好きなコーナーを選ぶ

ものすごくたいへんだけど全部紹介するぞ

1 駅前喫茶室
どこの駅にもある喫茶室。辺境にあるためか、まだその存在を知らない人が多いみたい。

2 A1クラブK-03駅
ここから右はしのK-07駅をリニアモーターカーが結んでいる。便利な交通手段だね。

3 IDOL MUSIC PRODUCT
アイドルについての情報交換をするコーナーと告白♡するボードのコーナーがある。

4 ネットワーク・ボード
リンクス以外のネットワークの情報交換をするところ。世の中にはいろんな通信があるのだ。

5 ファンタジーのとびら
ドラゴンやエルフ、フェアリーになったつもりで役割を演じながら会話を楽しむというところ。

6 たいらくんの寺子屋
宿題をみてもらっちゃおうというコーナー。先生は数学と英語が得意なんだって。

7 やっちん屋台
街にはなぜかつきものの屋台。お酒を飲みながら、見ず知らずの人と人生について語るのだ。

8 地方TV局
その地方でしか見られない番組を紹介しあうコーナー。いったい何が飛び出すのやら。

9 TEENAGE CLUB
13~19才の人だけが参加できるコーナー。青春について語りあうのかな。

10 やすらぎの館
ハメをはずして、自分の個性のおもむくままになんでもかんでも話しちゃえ、というところ。

11 図書館
リンクスの会員の人が書いた小説やエッセイなどが収められた図書館。いまは2冊だけ。

12 MSXマガジン
ごぞんじMマガのハチャメチャに軽いコーナー。編集部の人が多いせいか家がパンパン。

13 バイクプラザりんくす
バイクが大好きな人のコーナー。シティ派、オフロード派、レース派の3つに分かれている。

14 プー横町
童話の『くまのプーさん』から、プーさんに楽しく愉快な話をしてあげましょう、というメルヘンコーナー。

15 PSYCHE
パソコンの意識とかバイオとか不思議なことを考えるところ。

16 ツアーインフォメーションセンター

A1クラブ全体マップ

旅行に関する情報交換をしたり、旅の思い出を語るコーナー。

17 St.LEO学園

「ざつだんひろば」と小説「ＬＥＯの恋物語」のある青春のコーナー。悩みのある人もここへ。

18 クラシック喫茶コンチェルト

ちょっぴりおとなっぽい会話をクラシック音楽とおいしいコーヒーとともに楽しむお店。

19 元チャットハウス

ここにはチャットハウスがあったのだけど、あまりの人気のためネットゾーンの14番に移転。

20 A1クラブフォーラム

『A1クラブ』の街の住人の集会所。自己紹介から街の憲章制定まで幅広く取り扱っている。

21 インフォメーションハウス

『A1クラブ』内のインフォメーション・コーナー。アクセスしたら最初にのぞいておこう。

22 リンクスビル

会員からの質問やクレームの窓口となるリンクスのセンター。困ったことがあったらここへ。

23 MSX・FAN・NET

Mファンのコーナー。ファンダムのプログラムのダウンロードは超人気。初めての人はめいおう星通信にメールをよろしく。

24 県人会ビル

地方の人が集まって語りあうコーナー。いまは神戸しかない。

25 バル

電気製品の新製品情報や、実際も電気屋さんのケンチャンが故障などの相談にのってくれる。

26 Go Doragoon's

RPGでつらい旅をしてきた勇者の冒険を語る場。ゲームとはいえ、いろいろいいたいことも。

27 タイムカプセル

小さいときに遊んだものやこと、を語るコーナー。どんな遊びやお菓子があったかな～？

28 MUSIC SQUARE

ナツメロからロック、演歌、なんでもかんでも音楽ならジャンルを問わず情報交換。

29 まきひめのおしゃべりRoom

すてきな女性、まきひめさんのアットホームなコーナー。ほんとうに家におじゃました感じ。

30 まいくろ・でーたー

周辺機器やソフトの情報、相談のコーナー。「ハードQ&A・そこが知りたい」などあり。

31 GAMEビル

ゲームのことなら攻略法でもなんでもOK。このゲームはどんな内容か、なんて質問もどうぞ。

32 BASIC HOUSE

MSXのBASICやプログラムの質問コーナー。今度の新MSXはどんなかな～？

33 アシュギーネ・シアター

ゲームの『アシュギーネ』を題材とした、ゲームの攻略ヒントつきの小説が読める。

34 ガイガー・ラボラトリー

NWG『ダイレス～ガイガー・ループ～』に参加するならここへ。MSX2専用。

35 ？

『A1クラブ』の地下に潜む竜宮帝国の入口。変わったAVGが楽しめる。一見の価値あり！

36 A1クラブK-07駅

左はしの駅まで、瞬時に移動できる。街が大きくなればなるほど必要な交通手段なのだ。

37 サーキットボード

サーキット上でのいろんなことの情報交換や、ちまたの車の話題などなんでもOKなのだ。

38 A1レーシングクラブ

サーキットの情報や現在のチャンピオンの発表。もちろんNWG『A1グランプリ』はここ。

39 ？

地下にはびこる竜宮帝国の出口。無事におとひめさまを助けるとここに出てくるというわけ。

40 クイズ・ハウス

3つの答えの中から1つ選ぶというクイズが全部で10問。正解しないと先へ進めない。

41 らくがき広場

お城だけど、「らくがき広場」で、しかも保育園まである。よくわからない空間なのだ。

42 白百合女学院

伝統あるカトリック系の女子校の生徒としてお話しましょう、という不思議なコーナー。

43 ラフレシア女子学園

どこかあぶない女子校。白百合学園もヘンだけど、もっとヘンなのがここ。なんざんしょ？

以上が8月11日までのデータ。なんて広い街なのだ。

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

9／2	**●ネットワークラリーゲーム大会** 9月は、夜を楽しくゆっくりすごすイベントが多い月。さて、毎週金曜の夜はというと、恒例のNWG(ネットワークゲーム)のゲーム大会。全国にちらばった会員の人たちと、同時にスタート。誰がいちばん早くゴールに着くかな。5週連続で勝ち抜いてグランドチャンピオンになるのだ。この大会は、9日、16日、23日、30日にも開催。
9／5	**●ガンビータイラのチャットタイム** 夏休みには「宿題オタスケマン」だったタイラ先生が、今度はとっても身近なおしゃべりの相手になっちゃった。悩みや楽しかったこと、いろんな夏休みの思い出を、タイラ先生と話してみよう。チャットタイムは、12日、19日、26日の夜10時から。
9／14	**●「遠足へ行くぞォ！」** おやつは○○円まで。お弁当はこれこれしかじか。自分の部屋から、1歩も外へ出ないけど、チャットやボードで、みんなといっしょに遠足に行ってしまおう、というイベント。さて、どこに行きましょうか？

MSX・FAN・NET

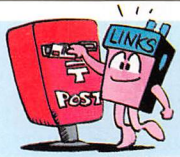
ときどきチャットのコーナーに顔を出して、直接リンクスの会員の人と話をしようとしているのですが、アクセスをしている人が多いと、すぐはじき出されて戻れない。先日も調子よくチャットをしていたら、あっという間にいっぱいになってボツ。チャットってほんとに人気が高いんだなあ、と思うこのごろ。

さて、Mファンでは初めての人のメールをひたすら待ちつづけるめいおう星通信のコーナーがあるけど、今月は始めて1週間の人と8月号に1度載ったこーじくん。こーじくんはOF(オリジナル・フォーマット)でのメール。これはNWGに参加して優勝するとか、なにか特別なことがないともらえないのだ。いいな。

めいおう星通信

よ～く読むと奥さんなんですね。今度はご主人を紹介してくださいね

こーじくんという名前からまぐろくんに。でも、絵は金魚っぽいけど？



THE LINKS についての質問は？

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

FAN RADAR
ファンレーダー

MSX-MUSIC（FM音源）の中身はいったいどうなっているのだろう。そしてあの音色は……。そういった疑問に答えるため、まだ完成していない『シンセサウルス』をむりやり借りてきたのだ。

FMパック＋シンセサウルス

FMパック
パナソフトセンター
☎03-475-4721
発売中

媒体	♪+PAC
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	7,800円

シンセサウルス
Bit²
☎03-479-4558
9月上旬発売予定

媒体	♪
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	6,800円

FMパック用のシンセソフトの手を借りてFM音源をつっついてみる

音作り画面で音源を解剖する

写真は『シンセサウルス』の音作り画面だ。FM音源の中身がすべて表示されている。メッセージ表示の右下にある手の形をしたアイコンで、スライド式のボリュームやスイッチをつっつくと音色が作れる。くわしい紹介はソフトの完成を待つとして、FM音源の不思議をスイッチやボリュームから解く。

■FM音源の仕組み

FM音源は、音のもとになるオペレータ（正弦波というシンプルな音のデータを持つ）どうしを組み合わせて音色を作る。MSX-MUSICのFM音源は、このオペレータを2つ持っていて、片方を音を出すキャリア、もう1つを音色を変えるモジュレータとしている。

それぞれのオペレータにはいろいろなパラメータ（変数）があって、それらの値を変えることによって音色が変化するのだが、そのなかでも音量の時間的変化を取り扱うエンベロープはもっとも重要。音の立ち上がるスピードや音が小さくなっていく感じによって音色の8割は決まるのだ。

キャリアとモジュレータ

オペレータ2つをモジュレータとキャリアとして組み合わせる

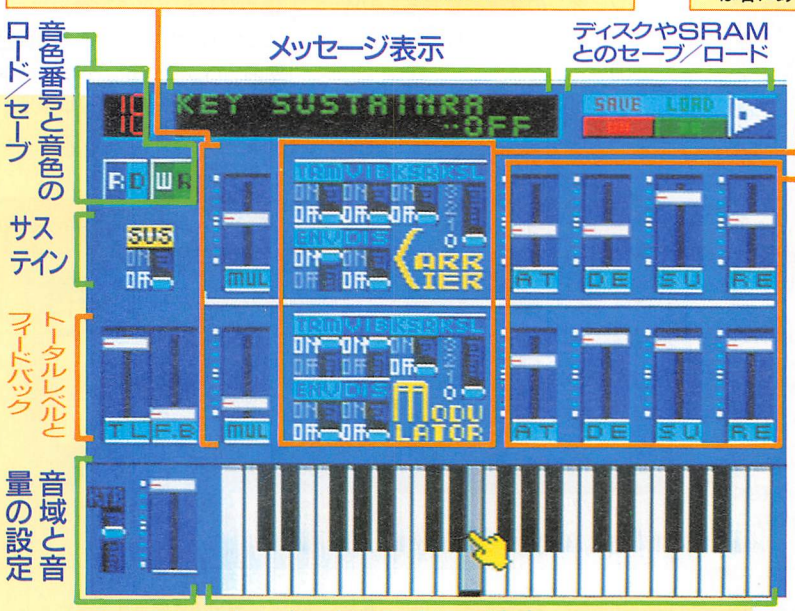
音色を変える　音を出す

モジュレータ → キャリア →

ことによって、単純な正弦波から複雑な音色が生まれる。音色の性格はモジュレータとキャリアの周波数の比によってだいたい決定する。

エフェクトとキー・スケーリング・レベル

TRM（トレモロ）は音量、VIB（ビブラート）は音の高さを微妙にゆらして音に変化を与えるスイッチ。ENV（エンベロープ）は右にある4つのボリュームで設定したエンベロープをかけるかどうかのスイッチ。OFFにするとただの持続音になる。KSL（キー・スケーリング・レベル）は音の高さによってエンベロープの変化の速さを変える機能。ふつうの楽器は音が高くなるほどエンベロープの変化が速くなるのだ。生楽器の音色を作るときに大切。これらの設定によって音色の8割くらいは決定する。



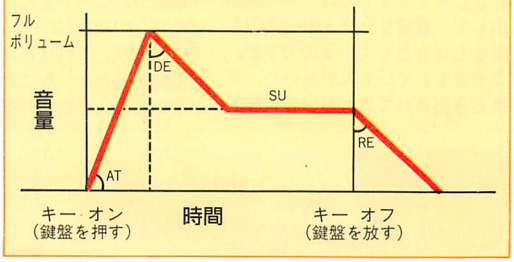
キーボードの音域と音量を設定するボリュームが付いている

キーボードやマウスで演奏　シンセサウルスの音作り画面では、実際にマウスやキーボードで音を出して確認しながら音色を作れる。キーボードだと和音も鳴らせる親切設計なのだ

エンベロープ

下の図は音量の時間的変化を表している。縦が音量、横は時間の経過だ。ATはアタック・レイトは音の立ち上がり（音の出し始めからフルボリュームまで）の速さを決める。DE（ディケイ・レイト）はフルボリュームからSU（サステイン・レベル）に落ちるまでの減衰速度。サステイン・レベル自体は音が鳴っているあいだの音量、RE（リリース・レイト）は音の残り具合だ。

エンベロープ（音の時間的変化）



※画面は開発中のものです。©BIT²

BASICで音色エディット

『シンセサウルス』の音作り画面でFM音源の仕組みの説明もしたことだし、FMパックの拡張BASICを使って音を実際に作ってみるとしよう。

FMパックのマニュアルには、こと音作りに関しての説明は皆無といっていい状態で、

VOICE COPY

という命令の名前しかわからない。そこで、かんたんな音作りプログラムを作った。

■音作りプログラム

MSX-MUSICでは、プリセット音(はじめから付いている音色)のほかに、音色番号63にオリジナルの音を作れるので、ここに行1110～1300のデータを入れて行50のPLAY文で鳴らしている。

■音色データの意味

音作りプログラムのVIBE(ビブラフォン)のデータをもとに音色データを解説しよう。

音色名　行1110のデータは音色の名前。8文字まで使える。

トランスポーズ　行1130の「TRANSPOSE」というデータは、半音単位で音の高さを変える機能なのだが、ふつうは0のままでよい。

トータルレベル　行1160のTLは音色変化の度合いを決めるパラメータ。値が小さいほど変化の度合いが大きくなる。

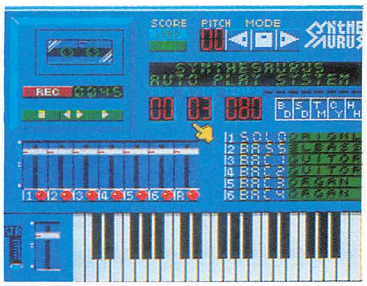
フィードバック　行1160のFBは、モジュレータの出力を再度モジュレータへ入力する機能。ここに値を入れるとモジュレータの波形が複雑になり、音色を複雑にする。強くかけると、ついにはノイズになる。値が大きいほど強力。

マルチプル　行1200と行1270にあるMUL(マルチプル)は、それぞれ、モジュレータとキャリアの周波数を設定するパラメータ。キャリアのマルチプルは音の高さを変え、モジュレータのマルチプルは音色の性質を変える(変わる度合いはトータルレベルの大きさで決まる)。

■ビブラフォンのデータ

では、ビブラフォンの音色の秘密に迫ろう。

まず、キャリア側のデータを見てもらうと、行1260のトレモロ、ビブラートはいずれもONだ。これで鉄琴の音が「ウアウアー～ン」とゆれる感じを出している。エンベロープもON、キー・スケーリング・レベルも弱めに使っている。行1280ではマルチプルをふつうの2に設定。エンベロープは、アタックをすこしゆっくりの8、ディケイは遅い3、サステイン、リリースはふつうの10、8といったところ。このへんの数値は4が8になっても変化の速さが倍になったり半分になったりするわけではないので、耳で判断する。



『シンセサウルス』のタイトル画面

モジュレータ側は、おもにビブラフォンをマレットでたたいた音の立ち上がりの金属的な響きを作るために使っている。マルチプルは最高の15で高い倍音を出し、エンベロープのアタック、ディケイを11、8とすばやく変化させている。モジュレータのトータルレベルやサステインを微調整して完成した。

音色の見本として、ビブラフォンのほかに4つのデータを作った。行1110～1300を入れ替えて鳴らしてみよう。

音作りプログラム　by NOP

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 DIM T%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
30 GOSUB 1000
40 CALL VOICE COPY (T%,@63)
50 PLAY #2,"@63T60V12O4CDEFGABO5C","@63T
60V12O4EFGABO5CDE"
60 END
1000 'SET VOICE DATA
1010 READ D$:FOR I=0 TO 7:POKE FNT+I,ASC
(MID$(D$+"        ",I+1,1)):NEXT
1020 READ D:POKE FNT+8,D¥256:POKE FNT+9,
D MOD 256
1030 READ A,D:POKE FNT+17,A:POKE FNT+10,
D*2
1040 FOR I=0 TO 1
1050 A=0:FOR J=0 TO 3:READ D:A=A+D*2^(7-
J):NEXT:READ D:POKE FNT+16+I*8,A+D
1060 READ D:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+D:POKE
FNT+17+I*8,A
1070 FOR J=0 TO 1:READ A,D:A=A*16+D:POKE
 FNT+18+J+I*8,A:NEXT
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 :
1110 '          TONE NAME (8もじまで)
1120 DATA "VIBE    "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 20,5
1180 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA   1,  0,  0,  0
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 15,1
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 11, 8,12,10
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA   0,  0,  0,  0
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 2,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  8,  3,10,  8
```

サンプル1(シロフォン)

```
1110 '          TONE NAME (8もじまで)
1120 DATA "XYLOPHON"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 28,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA   0,  0,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA  2,3
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 10,12,10,10
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  0
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 2,2
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12, 6,12,12
```

サンプル2(スネア)

```
1110 '          TONE NAME (8もじまで)
1120 DATA "SNARE   "
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA  0,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  1
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 15,1
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 15,  0,  6,  8
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA   1,  0,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 1,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12,  5,14,10
```

サンプル3(リコーダー)

```
1110 '          TONE NAME (8もじまで)
1120 DATA "RECORDER"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 35,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  0
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA  4,0
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  8, 6,10,  8
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA   1,  1,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 2,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  5,  0,15,  0
```

サンプル4(グラスハープ)

```
1110 '          TONE NAME (8もじまで)
1120 DATA "GLASSHRP"
1130 '          TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '--------- MODULATER ------------
1160 '    TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA  0,7
1180 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA   1,  1,  0,  0
1200 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA  4,0
1220 '    AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA  8,  8,12,12
1240 '--------- CARRIER --------------
1250 '    TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA   1,  0,  0,  1
1270 '    MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 4,0
1290 '    AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA  1,  1,15,12
```

※音色データを変更するときは、データの名前の下にある「DATA」に続く数値を変えてください。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／7月15日から8月14日まで

今月から新コーナーが登場。ショップと期間中に売れているソフトをひとまとめに紹介する欲ばりなコーナー。その名も「ぶらりショップひとり旅」。今回は、先月、写真でも登場した平田さんのJ&P町田店だ。

★印……MSX2専用
(R)……ROM版
(D)……ディスク版

協力　J&P町田店

★期間中に発売になったソフト

7月

15日／★イースⅡ
日本ファルコム(R) 7,800円
人気のアクションロールプレイング『イース』の続編。前作のエンディングで残されたいくつもの謎が、この続編で解き明かされる

★美しき獲物たちPARTⅣ
グレイトソフト(D) 4,000円
流行の歌をBGMに、かわいい女の子たちがつぎつぎ登場してくるグラフィック集。他機種では、これでもう4作目になる

20日／★波動の標的（漢ROM不要版）
ソフトスタジオWING(D) 9,800円
すでに発売されているアドベンチャーゲーム『波動の標的』の漢字ROM不要版。ディスク4枚組みというちょっと不気味な超大作

21日／★スターヴァージン
ポニーキャニオン(R) 5,800円
同名ビデオのゲーム化。きわどいコスチュームの女の子が活躍する、ちょっとC調なSFコメディアクションゲームだ

★ボールブレイザー
ポニーキャニオン(D) 6,800円
2人プレイが楽しい、SFチックな1対1のサッカーゲーム。小型宇宙艇ロトフィルに乗りこみ、無重力競技場を走りまくれ

22日／★第4のユニット2
データウエスト(D) 7,600円
『第4のユニット』の続編。かなしい運命のサイボーグの女の子が主人公のアドベンチャーゲームだ

★ブロックターミネーター
ドット企画(D) 6,800円
ちょっとエッチで楽しいブロックくずし。1面クリアするごとに、キミに美女がほほえみかける。環境モードでデートもできる

★フライトシミュレーター
サブロジック(R) 5,800円
その名のとおり、飛行機の操縦をそのままシミュレートした本格的シミュレーションソフトだ

23日／★アレスタ
コンパイル(R) 6,800円
超高速スクロールのシューティングゲーム。8種類の特殊兵器を装備してひたすら敵を撃ちまくる、単純で爽快なゲーム

★ブロックブレイカー
ホット・ビイ(D) 6,800円
画面の上へ上へとスクールしていく、ちょっと変わったブロックくずし。2人同時プレイもできておもしろさは倍増

★アクロジェット
システムソフト(R) 5,800円
アクロバット飛行の競技会を、そのままMSXでシミュレート。たくさんある競技を無事にクリアしていざ競技会の優勝をめざせ！

24日／　マグナム危機一髪
東芝EMI (R) 5,800円
敵が現れたらすぐに撃て！　激しい銃撃戦を繰り広げるハードボイルドアクション。一度マグナムを撃つ快感を覚えたらやめられない

25日／　FMパック
パナソフトセンター(R) 7,800円
すでに発売中の『PAC』に、FM音源を搭載。MSXでFM音源の美しい音楽が楽しめて、ゲームデータもセーブできる便利もの

26日／★あかんべドラゴン
ウインキーソフト(D) 6,800円
かわいいキャラクタ「あかんべドラゴン」とその仲間が活躍するアクションゲーム。昔のアニメをパロったキャラがとても楽しい

29日／★MSX-WriteⅡ
アスキー(R) 24,800円
キミのMSX2が便利で使いやすいワープロに。これとプリンタさえあれば、家で気軽にワープロが打てる実用ソフト

8月

6日／★クリムゾン
スキャップトラスト(R) 7,200円
超未来世界で繰り広げられる壮大なストーリーの、ドラクエⅡタイプのロールプレイングゲーム。モンスターもじつに凝っている

9日／★ファンタジー
ボーステック(D) 9,800円
他機種ではもう有名な本格的ロールプレイングゲームの移植版。キミはタイトルどおりファンタジーの世界で謎を解いていくのだ

★ぶらりショップひとり旅

今月は、最初ということで、いつもお世話になっているJ&P町田店の売り場を探ってみた。店内はわりと広くて、MSXのソフトもたくさんならんでいた。

今回の期間中に売れていたのはなんといっても『アレスタ』と『FMパック』、そして『イースⅡ』の3本。この取材でJ&P町田店に行ったときも『アレスタ』と『FMパック』を握りしめてレジへとむかうお客さんが多かった。やはり、FM音源への関心は高いようだ。そのほかは、スキャップトラストから発売の『クリムゾン』が健闘して売れているようだ。

期間中人気のあった『イースⅡ』

『アレスタ』と『FMパック』を持ってハイ、チーズ！

「はい、撮りますよー！」「あっ、ちょっと待って」パシャッ、「まだポーズとってないのに」

追加情報　7月上旬／★一石にかける青春　ログ(D) 7,800円
これが先月の情報からもれていました。ごめんなさい。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月は、いきなり新コーナーの「MSXの画面がなくてもCOMING SOON」はお休み。なぜなら、MSXの新作ソフトはまだまだめじろ押しだから。最初のページは、先月につづきT&Eソフトから発売される期待のゲーム『グレイテストドライバー』を紹介、つぎのページでは1ページまるまる使って、あの『ゼビウス』をドーンと紹介、期待大!!

※画面はすべて開発中のものです。

グレイテストドライバー

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	カーレース

■T&Eソフト■☎052-773-7770■10月15日発売予定

2人で楽しめる本格的レースゲームでキミもF1ドライバー

大迫力のF1レース全16戦を再現するようなすごいゲームが登場した。タイトルも、世界に30人ほどしかいないF1ドライバーそのものの『グレイテストドライバー』だ。

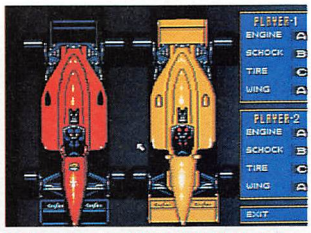
上下に2分割された画面。上が1P(プレイヤー)で下が2Pというように、2人同時プレイが楽しめる3D表示の本格ゲームなのだ。ゲームのモードは、この2人プレイと1人プレイ、そしてマシンのセッティングを決めるモードの3種類。セッティングのモードでは、エンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングの角度までもが決められる。各コースは、今年の実際の「F1グランプリ」の開催地に基づいて作られていて、それぞれの特徴や天候までもがゲームに関わってくる。各コースや、そこの天候にあわせたセッティングを決めるのが、レースの勝敗を左右する重要なポイントとなる。

レースというかぎり、当然敵にあたる他車も出てくる。他車は、理不尽(りふじん)にぶつかってくるだけとか、ただの障害物になっているわけではなく、こちらの動きに対応した本物さながらの走りで競(せ)り合いを演じてくれる。

ピット・インしたときのクルーのタイヤ交換や、優勝したときのシャンパンのかけあいなど、もりだくさんのアニメシーンもさらにゲームを盛り上げて、シリーズ16戦とおしてのチャンピオンシップ・ポイントの争いもおのずと熱が入ってくる。戦績は、ディスクかPAC、FMパックにセーブできるのだ。

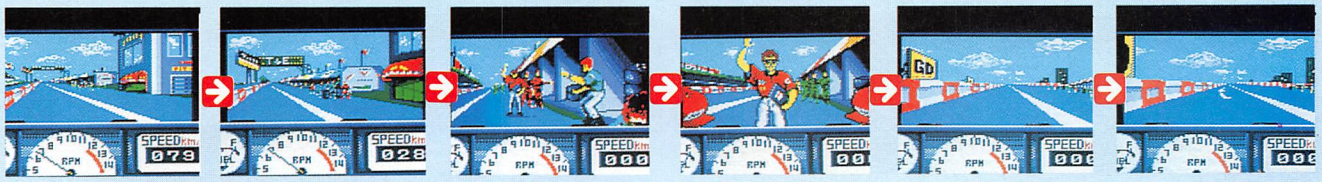
上下に2分割された画面でスピード感あふれるレースが繰り広げられる。ジョイハンドル対応だ

お互いの画面に敵も表示される



セッティングは慎重に決めよう

ピットのシーンなどは臨場感あふれるアニメーション処理



グーンとピットロードを走り抜け、ピットクルーの待つピットへと入っていく。修理がすんだらまたまたピットロードを走り、再びコースへと出ていく

©T&E ソフト

ゼビウス～ファードラウト伝説(サーガ)～

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	シューティング

■ナムコ■☎03-756-7651■12月発売予定

アーケードで一世を風靡(ふうび)した、あのゼビウスがよみがえる!!

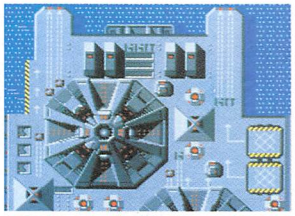
ゲームファンなら誰でも知ってる、あの有名な『ゼビウス』が遅ればせながらMSX2で登場する。遅ればせながらといっても、この『ゼビウス』はひと味ちがうぞ。1本のソフトで、なんと2種類のゲームが遊べるというウレしいソフトだ。

今までの『ゼビウス』は、地上や空中の敵をひたすら撃ったり、途中に出現する要塞、アンドア・ジェネシスなどを倒して前へ前へと進んでいく、わりと基本的なシューティングゲームで、自機が1機増えるスペシャルフラッグなど、隠れキャラの出るゲームとしても先駆け的なものだった。

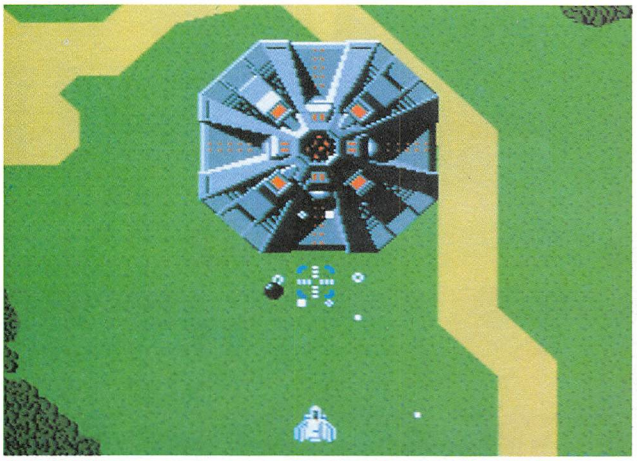
このソルバルウを主人公とした従来のゲームに加えて、新しくソルグラード、ゼオダレイという2機を加え、3体が合体したガンプミッションとなって戦う合体式のシューティングゲームの2種類が楽しめるのだ。タイトル画面で、従来のゼビウスMISSION1と、新しいゼビウスMISSION2のどちらかを選択してゲームをスタートするわけだ。

↑タイトル画面でゲームの選択だ

MISSION1は、アーケード版とまったく同じで、ステージに終わりはなくつづくかぎり背景が繰り返される。MISSION2は、全16ステージの構成で、ソルバルウもパワーアップし、前方に幅広く攻撃できるソルグラードと後方にも攻撃できるゼオダレイという2機が仲間に加わった。そのほか、敵にも新キャラが登場する。従来の敵キャラも登場するが、動きや攻撃パターンも変わっているので、新鮮に楽しめる。



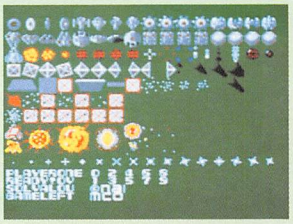
↑新ゲームにも昔のキャラが登場

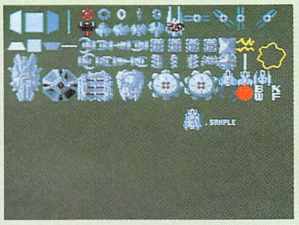


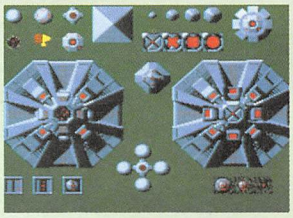
↑有名な敵要塞、アンドア・ジェネシス。従来の『ゼビウス』も健在だ

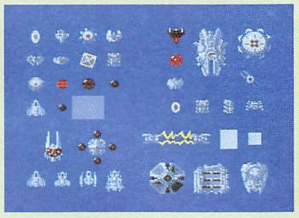
開発中のキャラクタを総チェック

↑これが合体した自機、ガンプミッション。下の写真は開発中のキャラクタたち

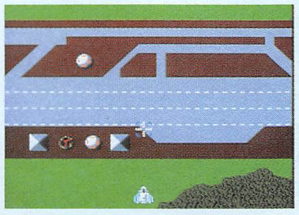








あのゼビウスをまるまる再現!!

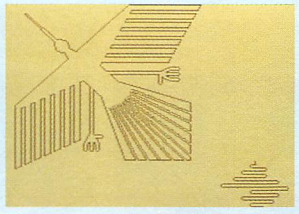


↑地形がこまかく再現されていてゲームにも自然と熱が入ってくる

↑ゲームセンターでやったとおりの『ゼビウス』が楽しめるぞ

↑グラフィックの美しさもそうとうなもの。これなら満足だね

↑隠れキャラの位置などもオリジナルそのまま。これがまた楽しい



↑ファミコン版では再現できなかった地上絵もこのとおり

©ナムコ

暗黒神話

■東京書籍■☎03-942-4138■10月下旬発売予定

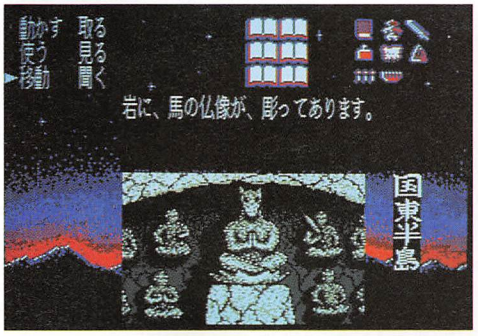
媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

ヤマトタケルの伝説がアドベンチャーに

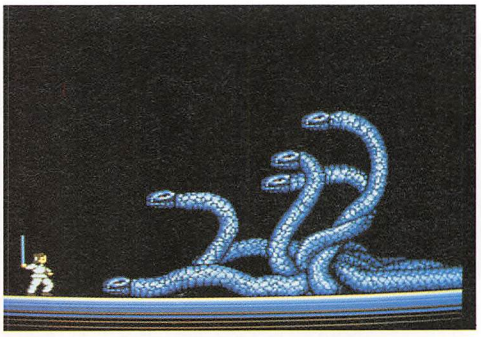
手塚賞受賞漫画家の諸星大二郎氏の代表作『暗黒神話』をもとにした、日本神話やインド思想などが複雑におりこまれたアドベンチャーゲームだ。

舞台は「比叡山・延暦寺」や「白鳥陵」など、日本に実在する寺社や古墳。考古学好きの少年、主人公の武は、10年前に殺された父の死の謎をさぐっていく。そこで繰りひろげられるストーリーに、ヤマトタケルにまつわる日本神話が関わってくるというわけだ。

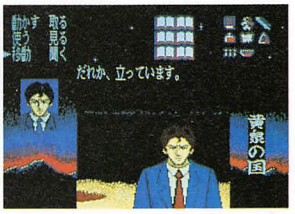
ゲームは、章ごとにわかれていて、各章の最後にはデカキャラと戦うアクションシーンが用意されている。そのほかの部分は、コマンド選択式のアドベンチャー。このゲームには、ロールプレイングなどでいう経験値に似たもので「知識ポイント」という項目が設定されていて、キミがゲームをどれぐらい解けたか、ひと目で把握することができるようになっている。



今までのAVGの画面とちょっと配置がちがう


各章の終わりには超デカキャラとの戦闘がある

背景となるのは実在の日本の寺社や古墳。シナリオも本格的だ



画面中央上の本が知識ポイント。この本の数で進み具合がわかる

テラクレスタ

■日本物産■☎06-353-5211
■11月発売予定

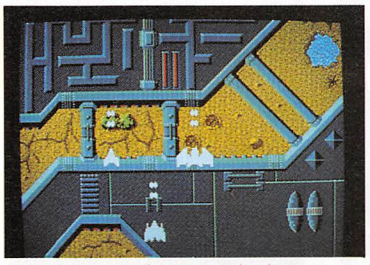
媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	シューティング

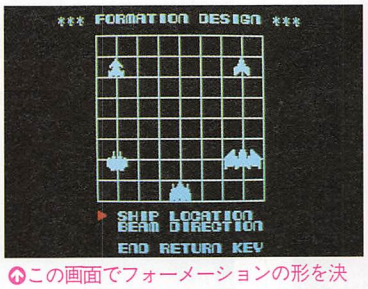
5機合体のシューティング!!

ゲームセンターに登場し、ファミコンに移植されたシューティングゲームのMSX2版。ただ、単なる移植ではなくバージョンアップもしているぞ。

自機は1号機で、2、3、4、5号機と、それぞれ武器の違う仲間の飛行機を、ゲーム中に1機ずつ格納庫から取り出し、合体したりフォーメーション(編隊)を組んで進むのだ。5機合体すると火の鳥になってしばらくの間無敵になる。この火の鳥とフォーメーションをうまく利用して戦うところがこのゲームの楽しいところ。

MSX2版では、オリジナルのアーケード版とちがって、フォーメーションの形が自分で決められるようになった。まず、フォーメーションの自機の位置、そして、ビームの発射方向の2つがここで決定できる。これで、ますます楽しめるというわけだ。


開発中なので自機はまだ色がついていないけど、機数によって何種類かのフォーメーションを組んで戦うのだ



この画面でフォーメーションの形を決める。自機の位置を決めて、つぎにビームを発射する向きを決定する

ザ・ゴルフ

3D表示の本格ゴルフシミュレーション

■パック・イン・ビデオ■☎03-226-9491■12月中旬発売予定

風向・風力、ボールの回転、コースの起伏など本格的にゴルフをシミュレートした3D表示のゴルフゲームだ。

マッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ(賭けゴルフ)、トーナメントの4種類の試合が楽しめ、数種類のコースをまわることが可能。ドラコン賞やニアピン賞、ホールインワン賞などもあって、かせいだお金でクラブやボールなどを買って、レベルアップすることもできるのだ。

3D表示だからティーショットもリアルな感じで打てる

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	ゴルフ

©東京書籍
©日本物産©パック・イン・ビデオ

秘録首斬り館 ～逐電屋藤兵衛～

■BIT²■☎03-479-4558
■12月発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

時代劇風異色アドベンチャー

江戸の町を舞台にした、時代劇風アドベンチャーの登場だ。メッセージも毛筆風で雰囲気たっぷりだ。

表の職は傘張り浪人、顔は役者も逃げ出すほどの美形で、忍術が得意な逐電屋の藤兵衛が主人公。逐電屋とは、様々な理由で江戸にいられなくなった人々を逃がす、逃がし屋のこと。

元禄8年の江戸で、3人の娘たちが神隠しにあった。水戸の御老人の依頼で、藤兵衛はこの事件を調査することに……。藤兵衛のまえには、4人の殺し屋が立ちはだかり、事件は意外な方向へと展開していくのだ。

メッセージは筆文字でゲームはぐっと盛り上がる。とにかくシリアス

主人公の藤兵衛はものすごい美形。忍術の使い手だが、術はほとんど我流

孔雀王

人気漫画のアドベンチャー

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■9月21日発売予定

ビデオにもなった人気の漫画『孔雀王』のゲーム化。こちらは、コマンド選択式のアドベンチャーゲームだ。

主人公は、魔物を退治する退魔師の孔雀。比叡山の壊滅と同時に起き始めた怪現象などの調査を始めて、ゲームはスタートする。数々の術を駆使して、キミは真相をあばけるか！

コマンド選択で進行もラクラク。オリエンタルな絵がいい

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	アドベンチャー

ディスクステーション 創刊号

■コンパイル■☎082-263-6006■10月8日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	1,980円
ジャンル	バラエティ

好評のディスクステーション、ついに創刊

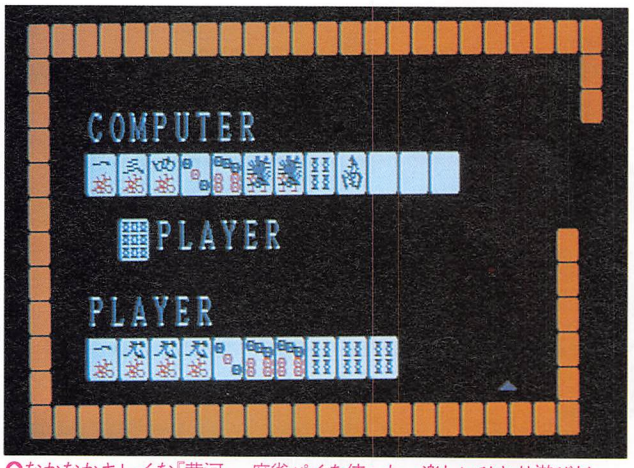
7月に発売になった創刊準備号が好評で、ついに『ディスクステーション』の創刊号が10月8日に発売される。

今度は、2DDディスク2枚となり、予定価格も1,980円とちょっと高くなった。しかし、内容はぐーんと増え、新作ソフトの紹介はもちろん、今回はシューティング特集ということで『アレスタ』の『ディスクステーション』でしか遊べないオリジナルステーデや、ナムコから12月発売予定の『ゼビウス』の1面が楽しめる。

また、コンパイルの社長である仁井谷氏が考えた、ひとり遊びゲーム『黄河』も収録。ほかにもBASICプログラム『アニメーション製作ツール』など楽しいおまけがいっぱいだ。

まだまだいろんなものが収録予定なので、十分期待できそうだ。もち、Mファンも参加！

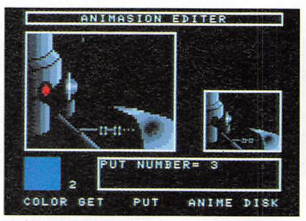
ナムコの『ゼビウス』が1面だけ遊べるのだ



なかなかキレイな『黄河』。麻雀パイを使った、楽しいひとり遊びだ

セリフ用シナリオ・エディタ

アニメーションしてみると



描画用グラフィック・エディタ

こんな感じで楽しめるのだ

©BIT²
©コンパイル ©荻野真・集英社・ポニーキャニオン・創映新社

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークは MSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表

COMING SOON

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月 上旬	★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円
上旬	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
上旬	シンセサウルス(R)/BIT²/6,800円
15日	★ソープランドストーリー(D)/ハード/6,800円
中旬	サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
中旬	★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
中旬	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
21日	★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
22日	★ザ・リターン・オブ・イシター(R)/ナムコ/6,800円
22日	★ハイデッガー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
30日	★ウイングマン・スペシャル(D)/エニックス/7,800円
下旬	★マイト&マジック(D)/スタークラフト/9,800円
下旬	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
下旬	★めぞん一刻・完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円
下旬	★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイン・グレイ/7,800円
?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円
?	★Gulliver(D)/コンピュータブレイン/6,800円
?	★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
10月 1日	★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
7日	ゲーム十字軍(単行本)/徳間書店/880円
8日	MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/360円
8日	★ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円
10日	★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイトソフト/7,800円
15日	★グレイテストドライバー(D)/T&Eソフト/8,800円
21日	★アウトラン(R)/ポニーキャニオン/6,800円
下旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
下旬	★暗黒神話(D)/東京書籍/6,800円
?	R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
?	★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
?	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
?	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
?	★クインプル(R)(D)/BIT²/5,800円
11月 8日	MSX・FAN12月号(本)/徳間書店/360円
下旬	★スナッチャー(D+SCC)/コナミ/9,800円
下旬	★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
?	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定(🐧)
?	★マイト&マジック(R)/スタークラフト/9,800円
?	★センターコート(R)/ナムコ/価格未定
?	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
?	★テレフォンクラブフォーカス(D)/コンピュータブレイン/価格未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
発売日未定	★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	★少女遊戯(D)/グレイトソフト/7,800円
	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイトソフト/4,000円
	★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	★魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定
	★ディスクステーション2号(D)/コンパイル/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★ガルフォース〜怒濤のカオス〜(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★ガルフォース〜虹の彼方に〜(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/価格未定
	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
	★今夜も朝までPOWERFULまあじゃん(D)/デービーソフト/価格未定
	★スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
	★ゼビウス〜ファードラウト伝説〜(R)/ナムコ/価格未定
	★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	★雑学オリンピックPART2(仮称)(D)/ハード/6,800円
	★秘録 首斬り館(D)/BIT²/価格未定
	★釣りキチ三平〜謎の魚編〜(R)/ビクター音楽産業/価格未定
	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★死霊戦線Ⅱ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★抜忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★中華大仙(D)/ホット・ビイ/価格未定
	★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
	★気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
	★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定

この情報は8月29日現在のものです。

🐧『ぎゅわんぶらぁ〜』はMSX1.2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

次は、みんなでわいわい遊ぶマルチプレイヤーゲームを！

FAN CLIP FMパック

平賀和明

（松下電器産業・PAPディレクター）

パナアミューズメントプロダクション（PAP）というところがある。松下電器産業情報機器部のなかにある一部門であまり表には出てこないが、ただものではない。なにしろ、あのFMパックを世に送り出してくれたところなのだ。「MSXサマーフェスティバル」の大阪会場で、PAPの平賀さんをクリップしてみた。

ひらがかずあき　1960年、広島生まれ。大阪教育大学卒。機種を問わず発売されるゲームはほとんど遊んでみるそうだ。「仕事半分、趣味半分」で自宅はゲームセンターのようになっている。

A1を松下が出したばかりのころ、ぼくは九州で各地の電器店をまわってA1の営業をやっていたんです。その一環として、店頭で『悪魔城ドラキュラ』などを遊んでみせたりしていました。ソフトがあってこそ、パソコン本体を売ることができるわけですから。

そこを一歩押し進めて、ソフトとパソコン本体の橋渡しをする専門の部署として、去年の5月、PAPができたわけですが、ゲームの腕が認められたのか、上司に「平賀、おまえやれ」といわれて、PAPのディレクターという肩書をいただいてしまいました。ほんとうは、ただのヒラなんですけどね。

ソフトハウスとの付き合い

MSXというのは統一規格ですから、メーカーが中身をあれこれ変えるわけにはいきません。やるとすれば、ソフトしかない。そこで、ぼくたちの仕事は、ソフトハウスとの付き合いがおもになってきます。

ちょうど、SRAMが入り始めていた時期だったんですが、SRAMを入れるとどうしてもソフトが高くなってしまう。なんとかならないかという話があって、PACが出てきたんです。

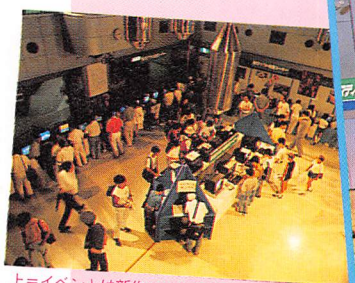
FMパックも、いろんなソフトハウスの方と話をしているなかから出てきたものです。

こうしたイベントの企画も平賀さんの仕事

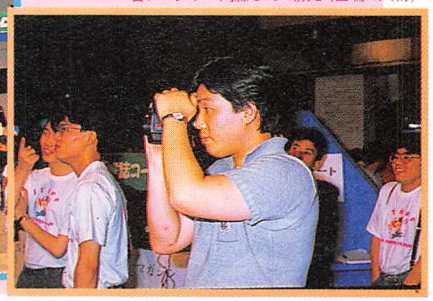
マルチプレイヤーゲーム

ほかにもいろいろ考えてます。去年の今ごろは、ジョイシリーズというものを考えていました。ジョイハンドルはそこから商品化したものです。ほかにも、MSXにつなぐ自転車とか、安価なボディソニックとかの企画があって試作品まで作ったんですが、どうしても安くできないので中断しています。

今は、多人数で同時に遊べるマルチプレイヤーゲームを実現する企画を考えているところです。単純にたくさんのジョイパッドをいっぺんに差せるアダプターなどが考えられるし、通信の可能性も考えられますが、いずれにせよ、むずかしいゲームではなくて、ほんとうにみんなで楽しく遊べるゲームが実現するといいなと思っています。



上＝イベントは新作ソフトの展示が中心。右＝中央ステージでは楽しい催しもあった



ソフトハウスの人も大勢参加した。スナップを撮る平賀さんの近くにハイドライド3の有名プログラマ内藤さんの顔も（左端の人物）

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋星野博和＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝高木祐一＋青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋中野カンフー♪■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1988　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

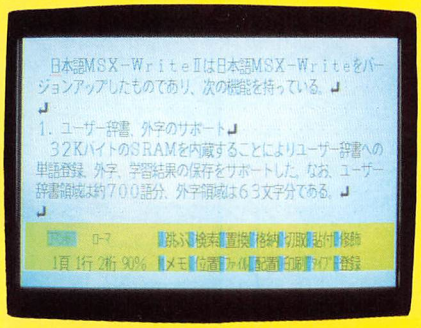
なぜ、いまアドベンチャーゲームなのか。ある有力アドベンチャーゲームを開発している有力ソフトハウスの方に聞いてみたら、はっきりと「わたしにもわかりません」と答えてくれた。アドベンチャーゲームは、それほどミステリアスなのである。それに比べれば、アドベンチャーゲームを略してAVGと書くことなど不思議でもなんでもない。そのうち、「AVGとは、Audio Visual Gameの略だ」とかなんとか勝手な解釈が登場してくるだろう。そういえば、宇宙のミステリー、惑星レムールのピラミッドのなかもエルギーザの謎でいっぱいである。全60面なんてわたしたちにかかればあっというまに3日間の徹夜くらいで解けてしまうが、エディット機能なんぞついているものだから、いつまでたってもこの封印から逃れることができない。うちの編集部はエディット機能付きのゲームにはまりやすい体質なのだろうか。やっと激ペナのエディット機能に落としまえをつけたと思ったら、今度はピラミッドエディットの新しい技の開発にスタッフが夢中になりはじめている。わたしたちの行く末は謎が謎をはらみ謎を生んで、

次号11月号はUFOの群れを目撃しそうな10月8日発売！

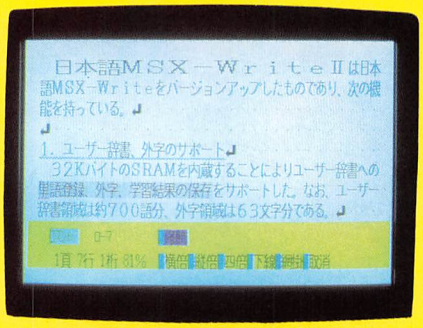
AD INDEX

アスキー……121
ゲームアーツ……87
工画堂スタジオ……83
コナミ……122、表3
コンピュータブレイン……90
ソニー……表2、3
T&Eソフト……84、85
電子技術教育……51
東京書籍……91
徳間書店……42、81、94
日本ファルコム……89
バショウハウス……95
パナソフトセンター……86
BIT²……4
ブレイン・グレイ……96、97
マイクロキャビン……92
松下電器産業……表4
リバーヒルソフト……93
和知電子機器……88

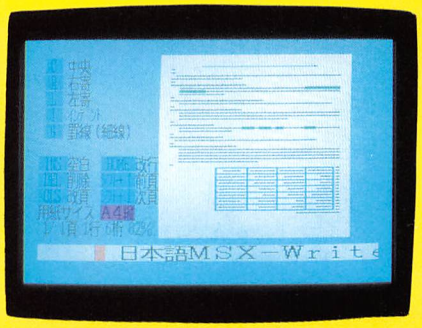
ASCII
ASCII CORPORATION



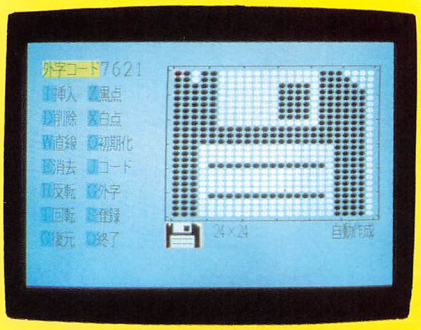
●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。



●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。



●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。

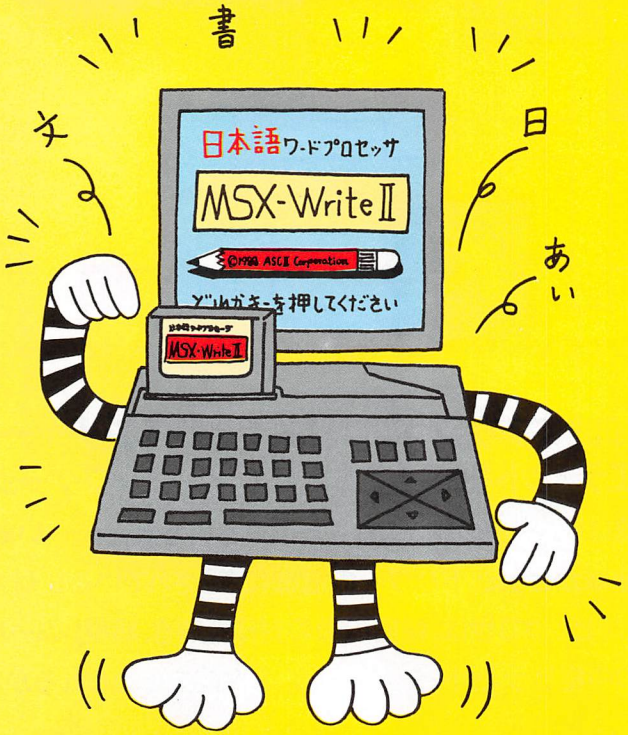


●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。

●外字コード表画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

日本語MSX-WriteⅡは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているので、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

高速変換＋ユーザー辞書や外字もサポート。
本格派日本語ワープロソフト



MSX2で新発売

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線（3種）、網かけ（3種）と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 にほんご MSX-WriteⅡ エムエスエックス・ライトツー

価格：24,800円（送料：1,000円）

MSX2専用、 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2は、㈱アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

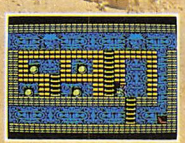
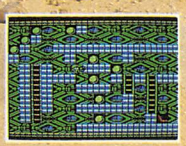
KONAMI

大冒険！ピラミッ

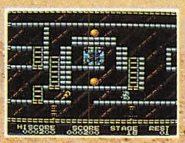
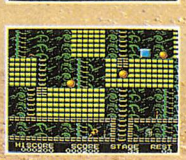
OUT

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX1

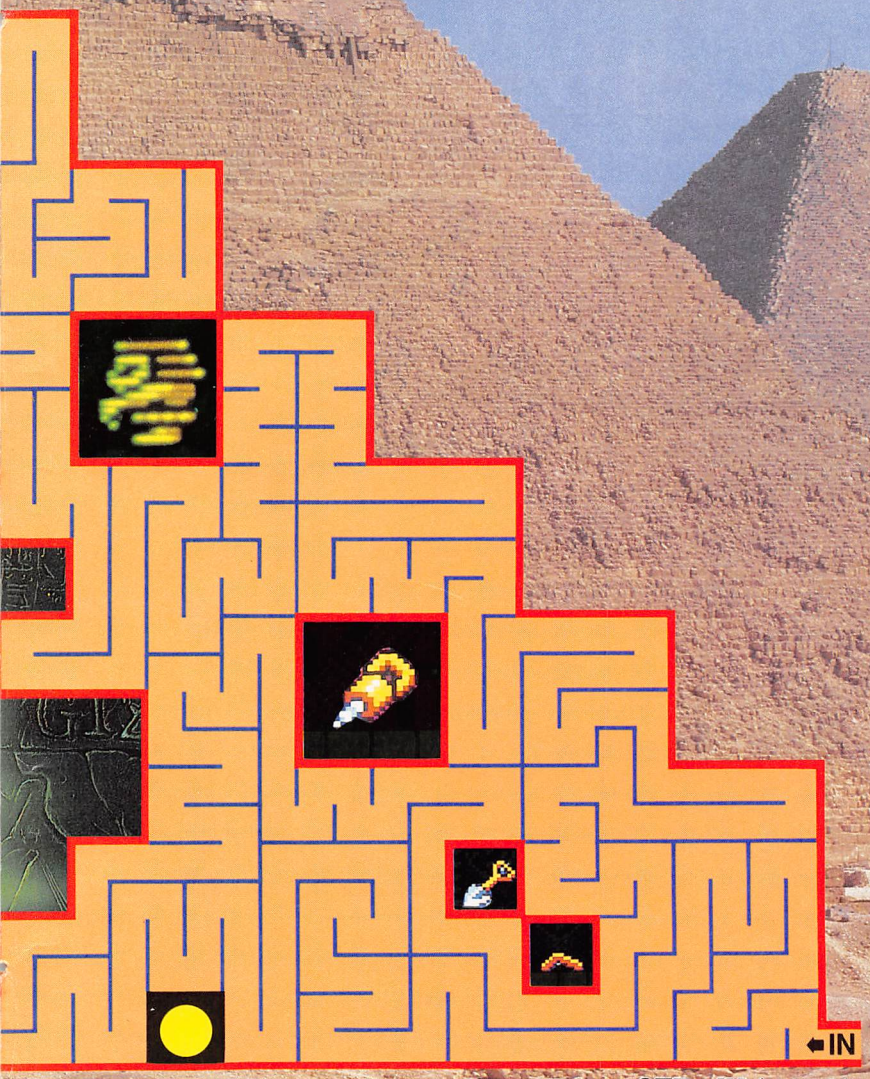
MSX2

知的にアクション！勇敢にアドベンチャー！
エディット機能付・本格的シンキングゲーム

魂はレムールの地、エルギーザへと導かれん——いま、地球がピラミッドパワーの危機にさらされている!! はたしてビック13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムールの中枢ピラミッド『エルギーザ』の機能を止められるか!?

ド・メイズ



●画面は、開発中のものです。

王家の谷（おうけのたに）

エルギーザの封印（ふういん）

©KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応　SCC搭載　1Mビット　各5,800円　絶賛発売中

あなたもゲームデザイナー

GAME EDIT CONTEST
ゲームエディットコンテスト

内容　『—王家の谷—エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

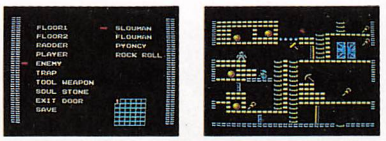
応募方法　商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社　「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期間　昭和63年9月15日➡11月14日

選考方法　各種パソコン雑誌の編集部の方々に、〝面白さ〟をテーマに選考していただきます。

賞品　入賞者が作ったオリジナルステージ入りの『エルギーザの封印ROMカセット』を、合計20名様にプレゼント！



エディット画面作成例

侵人類現わる!?西暦2042年の悪夢。

西暦2042年、ネオ・コウベ・シティ——謎の生命体の出現によって、人類は異常な危機に直面していた! 彼らは密かに人を殺害、本人とすり替わり、社会へと浸透してゆく……

11月下旬発売予定

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ)　8,800円

大好評発売中

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110

関西地区
大阪:06-334-0399

北海道地区
札幌:011-851-3000

東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000

北陸地区
新潟:025-229-1141

四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399

九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。

スロットにこのカートリッジを
つなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。

FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。

アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MROM)
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE

サイオブレード(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
標準価格8,800円
© T&E SOFT
11月発売予定

めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/4MROM)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
9月発売予定

激走ニャンクル
(パナソフトセンター)
(MSX2/2DD)
SW-M005
標準価格6,800円
©MATSUSHITA/BIT²
9月発売予定

R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
10月発売予定

シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
BM-813
標準価格6,800円
©BIT²

MSX MUSIC 対応ソフト
S-RAM 対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MXF係まで。MSXはアスキーの商標です。

FS-A1FM 標準価格84,800円

FS-A1MK2 標準価格29,800円

A1
松下電器産業株式会社

MSX・FAN 1988 OCTOBER 10月号
昭和63年10月10日発行
第2巻第10号(通巻19号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
雑誌 390円

©徳間書店 1988
印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—10